NOURS

［ノワーズ］

1996 vol.11

Entertainment communication for young adult



Location
プリッズ宇治
プリッズ川之江
上海南夢宮電子遊戯世界

Machine
アルペンサーファー
プロップサイクル
ソウルエッジ
トーキョーウォーズ
エースドライバー　ビクトリーラップ
ゼビウス3D／G
ダンクマニア
ナムコ　クラシックコレクションVol.2
プライムゴールEX
ワニワニパニック2
スウィートランド ミニ
パックスロット
パックキャップ

Consumer
SFC　スーパーファミスタ5
PS　ナムコミュージアムVOL.2
PS　鉄拳2

CD-ROM
ワルキューレの伝説 外伝
〜ローザの冒険〜

特集

遊'96 トレンド予測

Amusement to Entertainment
namco®



NOURS

1996 VOL.11 SPRING

INDEX

NOURS［ノワーズ］春号
1996年3月31日発行 vol.11
〒146 東京都大田区矢口 2-1-21
(株)ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／Y.H.Tジャパン(株)
COVER／Illustration by Kyozo Hayashi
印刷／大日本印刷(株)

特集

遊'96 トレンド予測

より美しく面白いゲームを求めるファンの欲求に応え、年々リアルさと迫力を増す一方のゲームたち。いったいどこまで進化するのか、最新の動きを知るため、本誌はAOU会場に潜入。新作のトレンドを完全チェックしてきたぞ！あわせて、映画、音楽、ファッション、フードのトレンドもさぐった！















ゲーム界、激震!? 最新動向を誌上スクープ!!

AOU AMUSEMENT EXPO

ゲームはこうなるAOU詳報



2月21日、22日の2日間にわたって幕張メッセで開催された、AOU1996アミューズメント・エキスポ。メーカー67社がブースを出し、新機種の集客力を見極めるプロのゲーム機鑑定人（オペレーターと呼ばれる）が全国各地や海外から集う大イベントだ。いわば、メーカーとオペレーターが激突する戦場のようなもの。ゲーム界のトレンドが、ここで産み出されていくといっても過言じゃない。そこに新聞、雑誌などのメディア、マニアなゲーマーたちが加わって、興奮は高まる一方。

しかし、彼らの熱気に負けてはいられない。ゲームのトレンドを探るという重大な任務を果たすため、本誌調査隊も激しく活動。あちこちでゲームをやりまくりつつ、しっかりゲームの動きを追いかけた。その結果、今シーズン特に5ジャンル「体感」「スポーツ」「対戦」「格闘」「アーケード」に絞り、そのトレンドを追及した。今、調査結果を、ここに報告しよう！







アルペンサーファー

ALPINE SURFER





大人気の『アルペンレーサー』に続く体感ウインタースポーツ第2弾は、スノボファン待望の『アルペンサーファー』。3か所のチェックポイントでタイム延長しながらゴールを目指す、本格的シミュレーションゲームだ。ジャンプ、着地のリアルさはゲレンデそっくり。バンクターンも駆使して、いかにボードをスピードに乗せるかが勝負の別れ目。ヤマ場の連続ジャンプを華麗に決めれば、勝機は十分だ。うまくなれば、ジャンプしながらボードをつかむスーパーテクニックなんかもできるようになるぞ！

もちろんゲームモードやコースは自由に選択できるから、自分のレベルに合わせた滑りが可能。ということで、AOU会場でも行列ができるほど注目度が高かった『アルペンサーファー』。プレイヤーたちも滑りながら思わず声が出てしまうなど、エキサイティングなシーン続出だった。一日も早くみんなに体感して欲しい野心作だ！

1 体感

強さと楽しさをプロに示した体感ゲームは、アミューズメントの主役になる!?

体感ゲーム機はバイクものに始まり、ナムコの『アルペンレーサー』で多くのファンの心をつかんだけど、ここにきてさらにパワーアップ。スノーボード、ジェットスキー、そして空中サイクリングまで登場し、完全にひとつのジャンルを形成するまでに成長した。実際に体験プレイをしながらゲームの品定めをするオペレーターたちの関心も高く、行列が絶えない。予想以上の強さだ。

体感ゲーム機は、巨大プロジェクターに映し出された画面に合わせてカラダを動かすゲームだから、これまではなんとなく恥ずかしくて敬遠していた人も多いと思う。ゲームセンターに1台だけって状況だと目立ってしまうな、とか。でも、ゲーム機のバリエーションが増えたことで、人の目を気にせず遊べるようになってくるだろうし、なんといってもゲームそのものが、より誰にも楽しめるよう工夫されてきたのが大きい。会場でも、恥ずかしがってる人なんか全然いない。ファンの反応にビンカンなオペレーターたちがそれを見逃すはずはなく、今後も主流のひとつへと成長し続けるだろう。

魅力の第一は、やっぱりリアルさだ。たとえば『アルペンサーファー』は、ターンやジャンプの着地のとき、本当に雪の上を滑っている感覚でプレイできる。きっちり滑ればそれだけの結果が残せるし、気を抜いているとタイムは伸びず、ヘタすると転倒してしまう。『プロップサイクル』はリアルさに浮遊感覚をプラスした新しいタイプのゲーム。ペダルをこぎながら空を飛ぶシンプルなスタイルなのだけど、やってみるとカンタンそうでムズカシく、ついつい何度もやりたくなってしまう不思議な面白さを備えている。このタイプの体感ゲーム機は、これまでなかったこともあり、特に関心を集めたようだ。もちろんゲーマーたちも果敢にチャレンジしていたぞ。

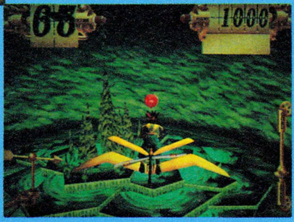
プロップサイクル



PROP CYCLE







誰にでもできるけど、やってみると奥が深い。そんな不思議な魅力が新鮮なのが『プロップサイクル』。実際にペダルを踏んで空中飛行を楽しみながら、ターゲットの風船を割っていくゲームだ。画面はプレイヤー自身の動きにダイレクトに反応。ちょっとした動揺がポイントに直結してしまう。空力学にのっとった作りのキメ細かさや、乗っていると前面から風まで吹いてくれる徹底ぶりが、いやがうえにもヤル気にさせてくれるのだ。

ダンクマニア





DUNK MANIA™

スピード、スリル、そして突き刺すようなダンクシュート。これこそがバスケットゲームの快感だ。『ダンクマニア』はそこに的を絞り“2on2”で技とスピードを競うゲーム。画面は超リアルだし、複雑なルールにしばられないから、誰にでも楽しめる。最高4人での対戦も可能でコンビネーションプレイもOK。

8方向レバーと3つのボタンを使ってボールを支配、素早いパスまわしから華麗なシュート。相手のマークをはずして豪快にダンク。マイケル・ジョーダンさながらの空中プレイもお手のもんだ。ただし、相手も強いからヘタするとやられてしまう。リバウンドの取り合い、ディフェンスのテクニックで、敵の攻撃をどうしのぐかが腕の見せどころ。カッカしてたらやられてしまうぞ。

2 スポーツ

男女問わず安定した人気を誇るゲームセンターの定番として、プロもナットク！

スポーツものは以前からあるから、それほど目新しいジャンルとはいえない。だけど調査隊はオペレーターがさりげなくスポーツものをチェックしている姿を何度も目撃。これは何かある、と感じた。

オペレーターは何をチェックしているかというと、ゲームの出来はもちろんだけど、それ以外に機械のデザインや操作性、画面の見やすさや迫力、繰り返しやりたくなるゲームかどうかなどを見ているようだ。つまり、実際にそのゲームをアミューズメントスペースに設置したとき、お客様がやってみたくなるのか、一度遊んだら二度三度と遊びたくなるゲームなのかを、プロのキビシい目で判断しているわけ。ゲーマーだとどうしてもキャラクターや楽しさに興味が集中してしまうところだよね。

こうして彼らオペレーターが「いける！」とタイコ判を押したゲームが、必然的に全国各地のゲーマーの目に触れることになり、その結果、ブームが起きたりする。オペレーターは、流行の仕掛け人でもあるのだ。

さて、各メーカーのブースを歩きまわって気がついたのは、スポーツものはいまや野球だけじゃなく、サッカー、バスケ、陸上ものまで各種揃ってきたってこと。それも、それぞれ他社に負けないように工夫してオリジナリティを出そうとしている。『ダンクマニア』を例にとると、バスケものはすでにいくつかあるから、ナムコでは2on2MP対決パターンを採用し、ダンクシュートの快感を存分に楽しんでもらおうという具合だ。

かつては、似たような野球ゲームばかりだったことを考えると、各社が独自のアイデアをぶつけあってシノギを削る時代になりつつあるんだよね。もちろん、その分だけぼくたちゲーマーのやりがいも大きくなるってものだから、いい傾向だと思うぞ。



スポーツゲームではもはや定番モノといえるサッカーゲーム。いよいよナムコからも、家庭用で大ヒットした、あの『プライムゴール』のアーケード版が登場だ。Jリーグからお気に入りのチームを選んで対戦。全クラブのデータを詰め込んであるから、同点Vゴール方式やPK戦など、Jリーグの戦いがそのまま再現できるのだ。

画面がリアルかつクリアなのに加えて、操作性がいいので、わけがわからないうちにボロ負けしちゃうこともないし、かといってボンボン得点できるほど甘くはない。そこらあたりのサジ加減が絶妙で、ハマってしまう可能性大。もちろん、友達と2人で同時プレイも可能だ。こいつは、やってみるっきゃないね！



プライムゴールEX



PRIME GOAL EX™

エースドライバー ビクトリーラップ

ACE DRIVER VICTORY LAP™









画期的な３連戦システム投入で人気沸騰まちがいなし。なんといってもポイントは初級、中級、上級を走り抜いたトータルポイントで総合順位が決まること。それだけに序盤のミスを取り戻すチャンスもあるし、最後の最後で、逆転されてしまう危険もあり、一瞬たりとも気が抜けない。ポイントはただ前に進むんじゃなくて、いかに相手のジャマをしながら、自分がいいポジションで走れるかどうか。スピードだけではなかなか勝てないのだ。

3 対戦

グループ、カップルで楽しめなけりゃ、ゲームじゃない!?

ナムコのブースでひときわ人目を引いたのが、参考商品として出品された『トーキョーウォーズ』。東京を舞台にした対戦型戦車ゲームに向かうオペレーターたちは、ゲームの完成度を確かめるように、じっくりとプレイするのだった。

印象的だったのは、ゲームを終えたオペレーターに、ナムコのスタッフが感想を聞いていたこと。プロの貴重な意見を開発の参考にしたいという強い意志の現われだ。ぼくらが遊ぶゲームは、さまざまな立場の人の意見が取り入れられて完成されていくんだね。

さて、これまでだってカップルやグループでゲームをするってのは、ごくフツーに行われてきたけれど、これからはますますその傾向が強まるはず。対戦型ゲームが増えているし、面白いものが多いのだ。今回、いろんなゲームを試してみたけれど、そういう流れは各社共通。一人コツコツ自己記録更新を目指すタイプのゲームは、むしろ減ってきている。一人でやっても複数で対戦しても面白い、万能型のゲームが求められる時代なのだ。

また、かつては対戦人数も2人までが多かったのに、4人ぐらいまで対応できる機種がめっきり増えた。これってプロの目から見れば、1台のマシンに一度に多くのゲーマーが集まるってことだから悪くない話なんだ。レーシングゲームでは4人とか8人でポイント争いができるようになってるけど、いずれは他のゲームでも、あんな感じになりそうな予感がする。

というわけだから、アミューズメントスペースは、ゲームをやりつつ仲間がより一層のコミュニケーションを楽しむ場所になっていくにちがいない。狭いスペースに、ぎっちりゲームを押し込むような店も減りそうだね。

TOKYO WARS™

トーキョーウォーズ

AOUでのナムコブースでひときわ目を引いたのが、この『トーキョーウォーズ』。戦車を操り、敵軍戦車の位置を確認しながらサバイバルゲームを展開するゲームだ。シンプルだけど、足ペダルで前進と後退が操作できるなど、いままでなかった技術も盛り込まれている。必要なのは冷静な判断力と決断力。一歩遅れれば、味方がどんどんやられてしまう。もうひとつの魅力が、副都心や湾岸の再現によって、大都市・東京が舞台になったこと。ぼくらは東京を守るためにも負けるわけにはいかないのだ。最大４人まで参加OK。同時プレイで戦い方も多彩になるなど工夫もいっぱいだ。







SOUL EDGE™









ソウルエッジ

ナムコの格闘ゲームといえば、なんといっても『鉄拳２』ってことになるけれど、どっこいそれだけじゃありません。『鉄拳』シリーズとはひと味ちがう武器格闘ゲーム、『ソウルエッジ』も、クオリティの高さではヒケを取らないハイレベルマシンなのだ。

いずれ劣らぬ強力キャラクターたちが画面狭しと暴れまわり剣をふるって技とパワーを競い合う面白さは、すでにみんなが経験済みのはず。数ある格闘ゲームのなかでも、隠れた人気を誇っている。

4 格闘

いよいよ加熱する格闘ゲーム。『鉄拳３』の登場はいつの日なのか!?

会場を見渡せば一目瞭然で、圧倒的な強さが伝わってきたのが格闘ゲーム。実を言うと調査隊は「そろそろ格闘ものの勢いも衰えるころじゃないの」という予測もしていたんだけど、とんでもない。ブームは去るどころか、ますます熱くなっている。いまやポリゴン画面など当たり前。強力なキャラクターと迫力、技の多彩さなど、すべてを兼ね備えていなければ勝負にならない充実ぶりなのだ。まさにハイレベルの争いといえる。

真剣な表情でゲームに集中するゲーマー。そして、それぞれのゲームの特徴を比較しながら、どれを購入すべきか考えているオペレーター。ほかのゲームとは、なにか場の雰囲気がちがう。この姿をみるだけでも、アミューズメントスペースにおける格闘ゲームの大切さがヒシヒシとわかる気がした。

各社ブースでも、一番いい場所に格闘ゲームを設置したりしてオペレーターにアピールしていた。セガのブースではゲームは完成していないのにもかかわらず、『バーチャファイター3』のキャラクター紹介ビデオを見せていた。

また、ネオ・ジオでは液晶画面つきゲームを投入し、他のゲーマーの様子が見える新機軸を打ちだした。これが成功すれば、やがては通信を使って遠隔地のゲーマーと腕を競うことができる日がやってくるかもしれない。格闘ゲームの進化は、まだまだ続くのだ。

ナムコブースでも、『ソウルエッジ』に多くのゲーマーが押しかけ、その一挙一動をオペレーターが見守るシーンが繰り広げられた。今回、『鉄拳』シリーズの新作は登場しなかったが、いずれ満を持して発表されるのは時間の問題。いったい、どんな進化を見せているのか、その日がいまから待ち遠しい。

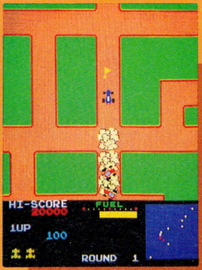
ナムコクラシックコレクションVol.2

namco CLASSIC COLLECTION Vol.2 ™
PAC-MAN RALLEY-X DIG DUG





『パックマン』





『ラリーX』





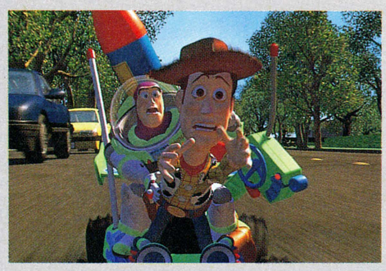
『ディグダグ』

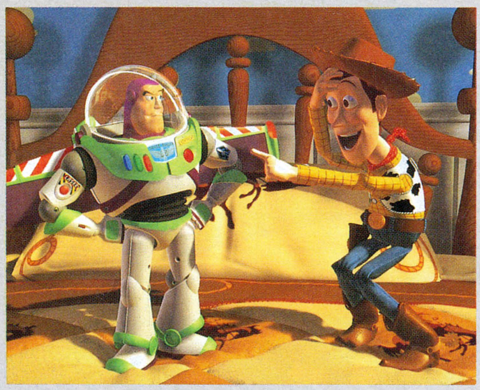
1980年に登場して世界的ブームを巻き起こした『パックマン』をはじめ、名作ゲーム『ラリーX』、『ディグダグ』が、ついに復活。このニュースを聞いて、胸がワクワクするゲーマーも多いと思う。シンプルなんだけど味があり、終わったらすぐにまたやりたくなる、クセになるゲームたち。いま、伝説はよみがえったのだ。

名作のスピリッツはそのままに面白さを加え、さらにグラフィックをリニューアル。なつかしいだけじゃなくて、今でも現役バリバリのおもしろさがうれしい。何年たっても、いいゲームはいいのだ。

かつてハマった人はもちろんだけど、まったく知らない世代にこそやってみて欲しいね。

MOVIE COLUMN





© The Walt Disney Company

『トイ・ストーリー』

驚嘆、興奮、感動の
世界初、全編3Dコンピュータ・グラフィックス・アニメーション。

アニメーションの名門中の名門、ウォルト・ディズニーが、コンピュータ・グラフィックスのエキスパート集団、ピクサー社とジョイントして、今までにないまったく新しい映画を作った。全編が3Dのコンピュータ・グラフィックスだけで製作されたという超画期的な作品だ。しかも、この映画の魅力は、そうした先端技術もさることながら、〝ドラマ〟がまた感動モノなのだ。

『トイ・ストーリー』には、人間と同じように喜んだり、悲しんだり、憎んだり、相手を思いやったりして暮らしているおもちゃの世界が描かれている。

ストーリーは、おもちゃの持ち主アンディ(6歳)のバースデー・プレゼント騒動からはじまり、クリマスに終わるのだが、ラストにプレゼントされるおもちゃの〝オチ〟が、これまた心憎い演出なのだ。

年齢・性別・その他モロモロすべてを越えて、見る者を夢中にさせてくれるこの春の会心作!

ちなみに、メインキャラクターであるカウボーイの木製操り人形、ウッディの声を演じているのは、今をときめくトム・ハンクスだ。

◎3月23日(土)より、全国松竹、東急洋画系にて公開。

COLUMN MUSIC

大ブレイク!!業界も注目のめっちゃソウルフルなロックバンド

『ウルフルズ』

♪ガッツだぜ、パワフル魂も ガッツだぜ、すいも甘いも〜♪

言うまでもないが、いまもっとも勢いのあるロックバンド、ウルフルズの『ガッツだぜ!!』('95・12/6発売)の歌い出しだ。一般リスナーのみならず、業界からも熱い注目を浴びている彼らは、もはや大ブレイク中。『ガッツだぜ!!』も収録されている3rdアルバム『バンザイ』もベスト1を獲得した。

ところで、「ウルフルズ」というバンド名の由来をご存じだろうか?ソウルフルの頭の文字である「ソ」をとって命名したそうだが、まさにその名の通り、魂を揺さぶるようなソウルフルなサウンドを聴かせてくれる。

'96の音楽シーンを賑わすことまちがいなしの彼らの活動に、今後も注目したい。



PROFILE
1988年の結成から、アマチュア活動を経て、1992年にプロデビュー。'95・12・6リリースのシングル『ガッツだぜ!!』が大ヒット中。

MEMBER
トータス松本／松本敦(Vo.)
S41.12.28生まれ　兵庫県出身　A型
ウルフル　ケースケ／岩本圭介(g)
S.40.5.23生まれ　大阪府出身　A型
ジョン.B.チョッパー／黒田利博(b)
S42.11.4生まれ　大阪府出身　AB型
サンコンJr.／佐子博幸(Dr)
S45.9.13生まれ　大阪府出身　O型



ニューアルバム『バンザイ』2、800円(税込)、発売中!





ゼビウス3D／G

XEVIOUS 3D/G

伝説といえば、あの『ゼビウス』の復活も忘れてはならない。『ゼビウス』といえば80年代を代表するスペースゲーム。それが装いも新たに登場したなんて、まさにニュースだ。画像と音楽、敵キャラが一体になり、やってるうちにカラダが揺れてくる感じがたまらない。

AOUの会場では思わず駆け寄ってゲーム機を抱きしめ、涙を流すオジサンが続出していた。というのはウソだけど、それぐらい人気があったのは確か。潜入隊もやってみたけど、やっぱりゼビウス攻略はラクじゃない。改めてスペースゲームの底力を感じてしまいました。格闘ゲーム育ちの平成ゲーマーだって、きっと好きになると思う。昔もいまも、シューティングゲーム好きのスピリットは同じだもんね。

ワニワニパニック2





いわずと知れた人気アイテム、『ワニワニパニック』シリーズ第2弾。ファミリーからカップル、グループまで、誰がやっても楽しめるゲームとしてアミューズメントスペースには欠かせないヒット作がデザインを一新しての登場。サウンドもラップ導入でますます今時のノリ！

遊び方は説明不要。とにかくワニの頭を叩いて叩いて叩きまくるのみだ。ストレス解消はお約束。単純だから面白い、隠れファン多数の『ワニワニパニック2』。ついでにいえば、中央の表示板には、本日のスゴ腕ベスト3までが表示される。この記録をかきかえる挑戦意欲がかきたてられるはず。

5 アーケード

強力キャラクターと機械の小型化で、バラエティ豊かな遊び方を追及！

アーケードゲームは一時、ビッグサイズのものが主流だったけど、ここへきて小型化のものが増えてきた。狙いはズバリ、省スペース。その分、いろんなゲームを数多く設置して、遊んでもらおうというわけだ。ゲームそのもの面白さは、小さくても同じなんだから、ゲーマーとしては歓迎すべき流れだよね。

格闘ゲームや対戦ゲームでアツくなるのもいいけれど、ときにはアーケードゲームでほのぼのと楽しんでみるのもいいかもしれない。ゲームビギナーの彼女と2人でやるのにもうってつけだ。

そう、アーケードものは一人でやるより、むしろカップルやグループで腕を競い合うのに向いているかもしれないなあ。誰でもすぐにできて、すぐに結果が出るゲームだし。はっきりいって、ナメてかかると全然うまくいきません。その点だけは、しっかり調査済み（情けない）。

新製品もいろいろ出ていて、この分野も活気は十分。ナムコでも、じゃんじゃん新製品が登場する。あのパックマンをはじめとするキャラクターもかなり強力なラインナップだ。

そんなことは百も承知のオペレーターたちの視線も熱かった。ネクタイしめた大のオトナが、一生懸命『ワニワニパニック2』をやってる姿に、調査隊はプロの世界を見た気がしたぞ。彼らはゲームをしながらも、ワニを叩くときの手ごたえの気持ち良さ度やワニが出てくるスピード、効果音や音楽など、ありとあらゆるところをチェックしていたにちがいない。でも「よし！」なんて声を出しながらけっこう楽しそうにやってたけどね。

そんなオペレーターが合格点を出して設置されたアーケードゲームたち。どんな意外な面白さが隠されているかはやってみないとわからないのだ。

パックキャップ



namco PAC-CAP パックキャップ ™

槍でカプセルを落とそうとする4匹のモンスターをハンドル操作でかわしながら、制限時間内にゴールすれば、めでたくカプセルがもらえる新感覚のプライズマシン。運まかせじゃなくて、実力が勝負。もし落とされても。時間内なら何度でもチャレンジできる。ちなみに、キャラクターはあのパックマンだ！



スウィートランド ミニ

スウィートランド SweetLand ミニ mini

まず、クレーンで景品を取り、落として他の景品を押し出せば、それがもらえる。クレーンゲームとプッシャーゲームの楽しさが一度に味わえる寸法だ。2度のチャンスで何か取れるかはキミの腕次第！





FASHION COLUMN



この春のゲームファッションはスキンフィットで、ポップに決めたい

ゲームセンター・ファッションを考えるとき、これだけは押えておきたいという条件がある。それは、激しいボタン操作がスムーズにできる、長時間座っていても窮屈でない、なおかつ、ギャラリーの目をひくポップでハイセンスなファッション性。最低でもこの3つはクリアしたいものだ。

実は、これらの条件を見事に備えているのが、'96春・夏のファッションで注目を集めているサイバーファッションだ。すでに、パリやロンドンでは、ティーンエイジャーからヤングアダルトの間で大流行りらしい。イメージとしては、ツール・ド・フランスに出場している選手たちが着ているウエアを思い浮かべてもらうといいだろう。ピッタリとからだにフィットしながら、伸縮性があり、動きやすい、しかもデザインは、蛍光色を使うなどかなり派手目だったりする。

これなら、動きの激しい体感ゲームにもOKだし、ちょっとシブ目に決めたいルーレットやスロットマシーンでも結構ハマルはず。一度、お試しを。













COLUMN FOOD

宇宙モノのゲームなら、やっぱりFOODも宇宙食？

宇宙がグッと近くなった現代、FOODもどことなく宇宙っぽい、バランス栄養食やビタミン剤、健康飲料などが、日常生活にごく自然に入り込んできている。

朝食の代わりに、仕事や授業の合間、ちょっとお腹がすいたナというときに、ビスケット状のバランス栄養食をかじったり、体の調子や栄養バランスを考えてビタミン剤を口に放り込んだりする。数年前ならこんな光景は、多少なりとも違和感があったものだが、今ではごく日常的だ。

こんな光景がゲームスペースでも見られるようになった。みんなでワイワイとプレイするときは、ジャンクフードを食べるように豪快かつファンキーに、そして一人でプレイするときにはクールに腹ごしらえ。とくに、宇宙モノのゲームだったら、バランス栄養食は、小道具としても大いに活躍してくれるだろう。

手軽で味もよし、からだにもgood、そのうえ、どことなく無機質な感じが、今年っぽくて受けているようだ。



●ベタープラスサプリメントVCとVA・C・E。それぞれ1日8粒でOK。かんでおいしいビタミン剤だ。各388円（武田薬品）。



●ビタミンサラダカルシウムは、カルシウム1日の所容量600mg配合。1袋に1口サイズが3本入り。チョコ味もおいしい。145円（武田薬品）。



●これこそ宇宙っぽい、ゼリータイプのドリンク。ウィダーエネルギー・イン。195円（森永製薬）。



●ウェハースタイプのザ・カルシウム。ストロベリークリームサンドウィッチ味がおやつっぽい。5枚で350円（大塚製薬）。



●1口サイズの栄養補給剤バランスアップ。ビスケットがとても食べやすい。95円（ポーラフーズ）。

DIGITAL COMIC

デジタル・コミックが流行る！





▶ミシェール
変わったものを収集するのが趣味という、容姿端麗だがちょっと変わったコアクマン族の少年。



「ローザ…ローザ…」

まどろんでいた少女は、自分に呼び掛ける女神様のやさしい声で目を覚ました。

「救いを求める子がいます…あなたの助けが必要です。あなたの手でその子を解放するのです。さあ行きなさい、ワルキューレとともに…」

◇　◇　◇

今なおゲームの世界では、圧倒的な支持を集める『ワルキューレの伝説』。

『ワルキューレの伝説』は、86年にアクションRPGとしてファミコンで発売され、その後アクションゲームとして、アーケードやPCエンジンで発表、さらにはサブキャラクター〝サンドラ〟をフィーチャーした『サンドラの大冒険』まで登場した、根強い人気を誇るシリーズである。そして、7年の沈黙を破り、彼女が帰ってきたのだ。

物語の舞台となるのは、マーベルランドの空に浮かぶ天の浮島。魔法や学問の研究者たちが、地上、天上界より集まった、空に浮かぶ研究学園都市である。今ワルキューレとローザは、ある怪物を追ってこの地へとやって来ていた。その

「マンガ」は「デジタルコミック」へと進化を遂げる！

時代は、確実に「アナログ」から「デジタル」へと向かって進んでいる。もはやこの流れを止めることなどできない。中でも映像、音楽など、エンターテイメントの分野では、とりわけその傾向が強いようである。そして、私たちの慣れ親しんできた「マンガ」も「デジタルコミック」へと進化し始めているのだ。

では、この「デジタルコミック」とは、一体どのようなものなのだろうか。普通のマンガは紙に印刷され、そのページを手でめくりながら読んで行く。それに対してデジタルコミックは、マンガのグラフィックをデジタルデータとして、モニター画面上に表示するものである。しかしそれだけならば、ページをめくるという行為が、マウスをクリックするという行為に変わっただけにすぎない。さらにそこに重要なファクターとして、サウンドが追加されている。マンガのシーンごとに適したBGMや効果音を鳴らすことで、臨場感が倍増されるのだ…と、ここまでは、これまでもアメリカン・コミックスやバンド・デシネと呼ばれるフレンチ・コミックスなどを中心にいくつかの作品が発表されてきた、いわば旧世代のデジタルコミックの話である。そして今、デジタルコミックはさらなる次元へと突入しようとしている。その代表的な例が、『ワルキューレの伝説　外伝～ローザの冒険～』だ。この作品も、モニター上に表現されるコミックという意味では、これまでのものとは違いはない。しかし大きく違うのは、各キャラクターごとのセリフを、有名声優をキャスティングしてアフレコし、なおかつ主要な場面では静止画像ではなく、アニメーションを導入しているのである。そして、CD-ROMというデジタルメディアの特性を活かし、読者がゲームのように物語に参加していくインタラクティブ性も付加しているのだ。と言っても、アドベンチャー・ゲームではないので、詰まってしまうようなことはなく、誰もが何通りものストーリーを簡単に楽しむことができる。つまり、「マンガ」と「アニメ」と「ゲーム」が合体したもの、それが新世代の「デジタルコミック」なのだ。

この新しいメディアを体験してしまった人は、もう今までのマンガを読む気がなくなってしまうかもしれない。



▶ワルキューレ

浮島で起こった謎の事件を究明しにやってきたスーパーヒロイン。しかしローザのお守りを命じられ、いつも調子がでない。



◀ローザ

ワルキューレに憧れている快活な少女。ワルキューレとともに浮島へとやってくる。本作品の主人公である。

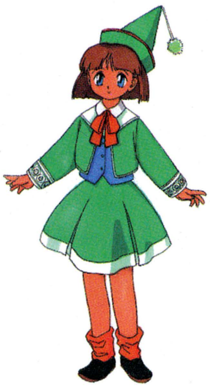
▶女神

浮島で起こった事件を解明するため、ワルキューレとローザを送り出した天上界の神様



▶ムラム

占い師ムラムはスメの孫娘。占いの方は・・・!?



▶ヴィオレット

浮島を守る戦士。責任感が厚く、自分の職務に忠実で、事件を解明するために動き回る。



▶ビアンカ

心やさしいサンドラの女の子。浮島で植物に関する研究を進めている。

怪物は、天上界の神殿に封印されていたのだが、何者かが封印を破り逃亡したのだ。またこの浮島では、住人が「ぬいぐるみ」に変えられるという、奇妙な事件が続発していた。2人は、事件と怪物の間に関係があるとにらみ、さっそく怪物の捜索に乗り出した。しかし、彼女たちのせいで街は大混乱。しまいには浮島の守護者ヴィオレットまで登場するが‥。

さて今回は、シリーズ初のデジタルコミック。といっても、OVAをはるかに越えるクオリティのアニメーションが、なんと250カット2千枚以上も用意され、ある時はマンガのように、ある時はアニメのように楽しむことができるのだ。もちろん、デジタルならではのインタラクティブ性も持たせているが、ストーリーの分岐は10ヶ所程度に押さえ、より物語に集中できるように構成されている。

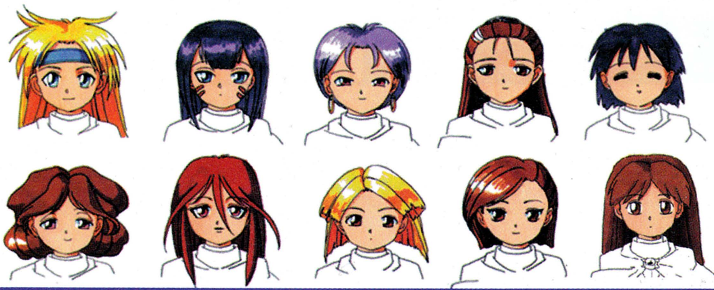
また最大のポイントは、キャラクターを演じる豪華声優陣だろう。主役のローザには、『赤ずきんチャチャ』の鈴木真仁、ワルキューレには『セーラームーン』の久川綾、女神には『天地無用』の折笠愛、ミシェールには『幽遊白書』の緒方恵美、そして新人声優10人によるユニット「フェアリーズ」など、総勢20人もの声優たちがキャスティングされている。幻のデュエットとして、オープニングテーマ『空の旅人』(歌:鈴木真仁&久川綾)、エンディングテーマ『愛するために』(歌:折笠愛)なども収録されたミュージックCDも同時発売が予定されている。



(左から)……鈴木真仁(ローザ)、久川綾(ワルキューレ)、折笠愛(女神)、篠原恵美(ヴィオレット)、こおろぎさとみ(ビアンカ)、村山有里(ムラム)、鈴木琢磨(謎かけ猫&島の老人)、熊谷正行(魔法陣の男&研究者)。

フェアリーズ紹介

『ワルキューレの伝説　外伝～ローザの冒険～』の中で、ローザやワルキューレが迷った時、困った時に、手助けしてくれる力強い味方、それが「フェアリーズ」だ。彼女たちは、ある時は助言をし、またある時は占いをして、ローザたちを導く、いわば〝道しるべ〟となる大事な役柄。そして、この妖精たちを演じるのも、この作品のために結成された若手新人声優10人からなるユニットグループ、「フェアリーズ」だ。彼女たちは、デジタルコミックの中で声の出演をしているだけでなく、挿入歌『恋する乙女は忙しい』を、ポップにさわやかに歌っている。また、この作品のキャンペーン・ガールとして、様々なイベントにも登場する予定になっている。今はまだ新人だけど、未来の大声優予備軍としての実力を持った彼女たちは、声優ファンでなくても要チェックだ!



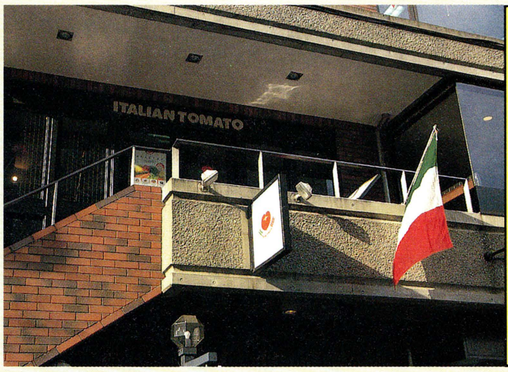


(後列左より)……藤野かほる、小野まゆみ、千葉千恵巳、浅川悠、手塚ちはる。
(前列左より)……宮嶋ひとみ、榊原弘子、白河真由、水橋かおり、吉田智美。

豪華なのにとってもカンタン。
ヘルシードリアは夜食にもgood！



お・ウ・チ・で・簡・単・イ・タ・ト・マ・料・理



イタリアン・トマト浦和店
住所 埼玉県浦和市仲町1の1の1 吉野ビル2階
☎ 048（831）0902
営業時間 平日AM11時〜PM11時
日祝AM11時〜PM10時

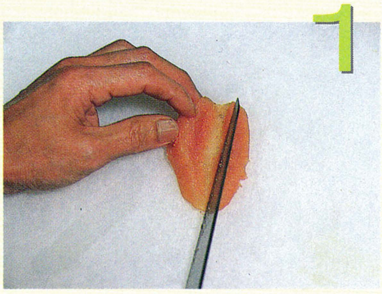
山いもと明太子のドリア

今回ばかりは編集室も驚きました。だって、本当に簡単なんだもの。山芋…、明太子…、ドリア…と聞いただけで、な〜んか本格料理の始まり始まりって感じがするじゃない？ けど…、メモ帳片手にイタリアン・トマト浦和店の厨房に入り、「よろしくお願いします!!」。シェフの手さばきを一瞬たりとも見逃すまいと、ジーッと凝視。肩に力が入りまくる編集記者。

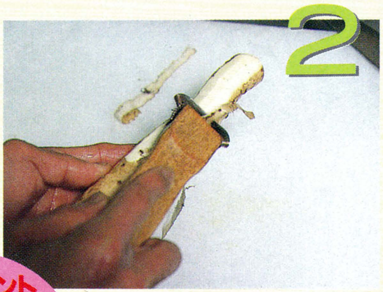
「そんなに見られると私の方が緊張しちゃうなぁ」と苦笑いしつつ、神田料理長は明太子をとりだした。続いて山芋の皮むき。次々と材料が混ぜ合わされてゆく。いくら料理長の手さばきが早ワザとはいえ、いくらクッキング・ビギナー向けにアレンジされたとはいえ、あっと言う間に「ハイ、あとはオーブンで焼くだけね」「え、これで終りですか？」状態に。

しっとりした舌触りが新鮮で、ほんのり香る明太子が食欲をそそる。しかも、ローカロリーのヘルシーメニュー。絶対オススメ、お試しあれ。

作り方



明太子の皮から身をそぐ。皮表面に縦に切り込みを入れて、包丁でしごくと、皮がクルクルと巻き付かずにキレイに身がとれます。



山芋は皮をむき、水でさっと洗っておきます。



山芋をすりおろします。普通のおろし金でOK。おろす前に塩水で手を洗うと手がかゆくなりずらい。

ワンポイントアドバイス
円を描くようにおろします。力を入れてはダメ。ダマになって滑らかな舌触りが台無しに！



明太子と山芋のすりおろしが入ったボールに調味料を加えていきます。固い物から混ぜていくのがコツ。まずはマヨネーズから。

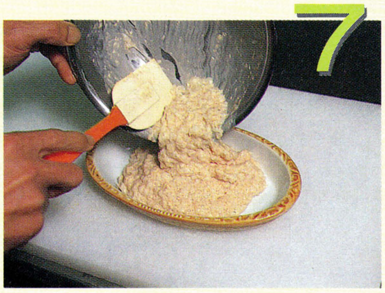


マヨネーズが混ざったら酒、醤油、水、だしの素の順で。この時、酒を温めると更に口当たりがいいです。山芋がつぶれないように優しく混ぜましょう。

ワンポイントアドバイス
冷やご飯しかない場合は電子レンジでホカホカにしてからボールに移そう



調味料が混ざったボールに温かいご飯を入れます。さっくり混ぜます。山芋に余分な力は禁物です。



耐熱皿にボールの中身を入れて、あとはオーブンで焼くだけ。耐熱皿には、油分は塗らない（ヘルシーなのです／）。大体200℃で7～8分。うっすら焦げ目がついたらOK。



細かく切ったあさつきと、糸がきを散らしてできあがり／　ホラ、簡単でしょう。

材料

辛子明太子（小さめの物１腹）	20g
酒	20cc
山芋のすりおろし	70g
マヨネーズ（大さじすりきり２杯弱）	20g
醤油（ティースプーン１杯弱）	5cc
あさつき	少々
糸がき（極細の削りぶしのこと。なければ普通の削りぶしで代用）	少々
濃縮和風だし（醤油の入っていない物）	5cc
水	20cc
温かいご飯	150g

料理長から一言

山芋の皮はちゃんと取って下さいね。おろす時は円を描くように。一方向にガリガリおろすと山芋の繊維がつぶれてしまいます。また混ぜすぎにも注意して下さい。焼く時にふわっと山芋がふくらんでくれませんよ。力を入れず、かつ、ダマにならないよう、さっくり混ぜましょう。明太子は好みの辛さのものを選び、量を調節して下さい。今回は明太子で調理しましたが、アイデア次第でいろんなバリエーションが楽しめます。辛子明太子の代わりに生たらこもよし、塩辛もいい。梅肉を使うのもさっぱりしてヘルシーですよ。お好きなタイプをさがして、料理を楽しんで下さい。



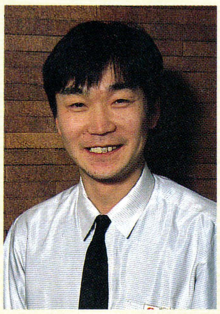
神田料理長

ワンポイント・アドバイス

- **たらこバージョン**
  生たらこは、辛子明太子同様に皮からそぎおとして使います。
- **塩辛バージョン**
  塩辛は、細かく刻んで山芋とあわせるといいでしょう。
- **梅肉バージョン**
  梅肉は包丁でたたいて、皮ごと柔らかくして使います。

店長から一言

料理長の腕がいいので味は最高です！　当店はＪＲ浦和駅（京浜東北線）のすぐそば。伊勢丹の並びです。下記の読者サービスをご用意して、お待ちしております。ぜひ一度お越し下さいね。



金井店長

ノワーズ読者サービス

毎週木曜日の午後3時から6時は、1300円でケーキバイキングを実施中！　ノワーズご持参の方は、コーヒーor紅茶をサービスいたします。もちろん飲み放題デス。

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

宇治

宇治といえば宇治茶。日本茶発祥の地。それ、日本チャチャチャ、抹茶でチャチャチャ。

茶化さないでくださいよ。え？　茶化すって言葉の由来？　そう、これもお茶からきてるんだよ。狂言「通園」にお茶をたて死にした通園という茶坊主の霊が登場するのが、このストーリー、じつは世阿弥の「頼政」のパロディで、討ち死にではなく、茶をたて死するというのが笑える。ここから〝茶化す〟って言葉が生まれたのだ。こんな歴史ある宇治にプリッズが誕生。遠からん者は音に聞け、近くは寄って目にも見よ。

遠くて行けない、という人に一言。宇治はキミの手の平にある。なんちゃって、禅問答じゃないよ。知りたければ、財布の中から10円硬貨を取り出してよく見てみよう。ホラ、お堂の絵があるでしょ。屋根の上には不死鳥フェニックス（鳳凰）。これが宇治の平等院の鳳凰堂。藤原の頼道が千年前に建立したという極楽浄土の世界だ。3月28日には新しい宇治橋も完成。4月の上旬は桜が満開。いざ、攻めゆかん！



のどかな宇治の街に誕生した S.C.（ショッピングセンター）アルプラザ宇治東の3階にドーンと広がる『プリッズ宇治』広いスペース、家族で楽しめる明るい雰囲気、充実した乗物がウリ。卓球やビリヤードも人気があり、夜のふけるのも忘れてバッテリーカーでチビッコと遊ぶヤンパパもいるぞ。

■プリッズ宇治
京都府宇治菟道平町20-1　☎0774-31-2550
月2回火曜定休



ゲーマー予備軍はジャンボゴジラで大はしゃぎ。乗物も充実していて、キッズにも人気。昼は子づれも多い。



忙しくてうれしい悲鳴の宮口店長（左から4番目）と元気なスタッフたち。卓球台が7台、ビリヤード台も2台あるぞ。



『ダートダッシュ』には子供といっしょにトライするお父さんの姿も見られる。



今なんといっても人気あるのは『アルペンレーサー』。スリル満点。



仲間でよく来るという常連のナイスガイ。見よ、この個性的なヘアスタイル！

La Guide de Japon

宇治MAP



日本を遊ぶ
名物探検隊

宇治茶の老舗、通園で茶のいわれと美味、発見！

宇治の禅寺に中国の僧によってもたらされたお茶。戦国の武将たちは出陣前に心を静めるために飲んだ。そんなお茶のありがたさと真の味を体験できる。通園は830年前の創業。初代の隠居の号〝通園〟を代々名乗り、宇治橋の橋守を勤めてきた。7代は一休和尚と仲良し、11代は豊臣秀吉の信任厚い人物だったという。日本茶ばなれを嘆く22代店主が、若い人にもお茶の良さを知ってもらいたいと、昨年末にオープンしたのが支店の通園茶屋（☎0774-24-3523　10時～17時　木曜　休）。ここでは抹茶パフェといったニューウエイブも味わえる。美味！



店内には一休和尚の手による通園の像や古い茶壺が並んでいる。通園本店は京阪電車宇治駅前、宇治橋のたもと。
☎0774-21-2243　9時30分～18時30分
無休



抹茶パフェ（750円）は寒天と抹茶アイスが溶けあい一度食べたらやみつき。



抹茶とあずきが絶妙。抹茶ぜんざい。



煎茶と茶だんご（600円）で宇治茶のおいしさ試して。



熱い！　ここではイベントやサービス、何かしら面白いことやってるよ。

川之江

「人は神をつくり　神は人をつくる」オット、ちがう。神じゃなくて紙でした。「人は紙をつくり紙は人をつくる」。これ川之江市民の歌です。紙と川之江は切っても切れない仲。豊富な水と自生するコウゾ、製紙技術を開発した先駆者がいて、今では「川之江で作っていないのは切手とお札だけ」というほどの一大紙都市になった。市内には大小80近い製紙工場があり、人口4万人のうち5000人が紙にたずさわっている。

もうひとつの名物は台風並に吹き荒れる〝やまじ風〟、昔は屋根に石を置いて飛ばされないようにしたとか。紙と風。ン？カミカゼ吹いて、キミの苦難の戦いに勝利をもたらすか？

川之江MAP



CITY OF PAPER KAWANOE



なんとカラオケボックスを併設したプリッズが、全国に先駆けてここ川之江に登場。ハウス・イン・タイプの本格的カラオケハウスとして地元でも噂の的だ。店内は都会的でハイソな雰囲気。おしゃれに二人で、みんなでワイワイ、どちらでも盛り上がれるのがうれしいのだ！

■プリッズ川之江　愛媛県川之江市妻鳥町1132-5フジグラン川之江別棟２階
☎0896-56-8925（パクにGO！）、0120-389892（さあパクパクに）
10時〜24時　無休　カラオケは11時〜午前２時（土・祝前日は４時まで）



「やみつき！」カラオケとゲームで毎夜盛り上がる。〝パクパクハウス〟は20室、VIPルームあり、パーティルームありだよ。



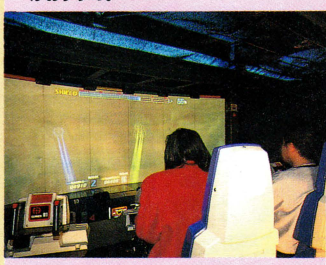
スタッフたちの身のこなしもスマートでカッコイイ！ファンもついているほど。後列左から３番目が渡辺店長。



ウェイティングスペースも大理石調。アダルトに楽しめるのが川之江プリッズ。



『レイブレーサー』にハマッているオトコのコたち。すっかり常連だ。ファミリーにはフジグラン本館内の〝こどもの国〟がおすすめ。



『ギャラクシアン³』も話題を呼んだ。これ目当てに遠くからもやってくる。



夜は若者グループとカップルが多い。２人で『X-DAY２』とはウラヤマシ〜。

日本を遊ぶ 名物探検隊

手すき和紙にチャレンジできる紙のまち資料館

紀元前１世紀に始まる長い歴史を持ち、今では暮らしに欠かせない存在となっているのが紙。そんな紙についての歴史と文化を知るならば、紙の資料館へ。紙の発祥、紙の原理、紙製造の工程についての資料も展示。トイレットペーパー（健康状態をチェックできるものもあり）から、水引き、火にもかけられる紙鍋、紙の繊維や金属でできた紙などのハイテク製品まで、ここ川之江で作られるあらゆる紙製品も並んでいる。日・火・木の午後に手すき体験もできる（所要時間約10分）。誰でも簡単にすける上、押し花や落ち葉を添えると風雅なオリジナル・カードのできあがり。ゆっくり遊べるスポットだ。



紙のまち資料館（✆0896-58-2011）
９時〜16時　月曜・祝日の翌日休館
無料　川之江駅より徒歩15分。熟練の職人による手すきの技も見られる。



紙すき用のケタ（2000円）も売っていた。これがあれば自家製はがきが簡単に作れる。



これが和紙の原料。

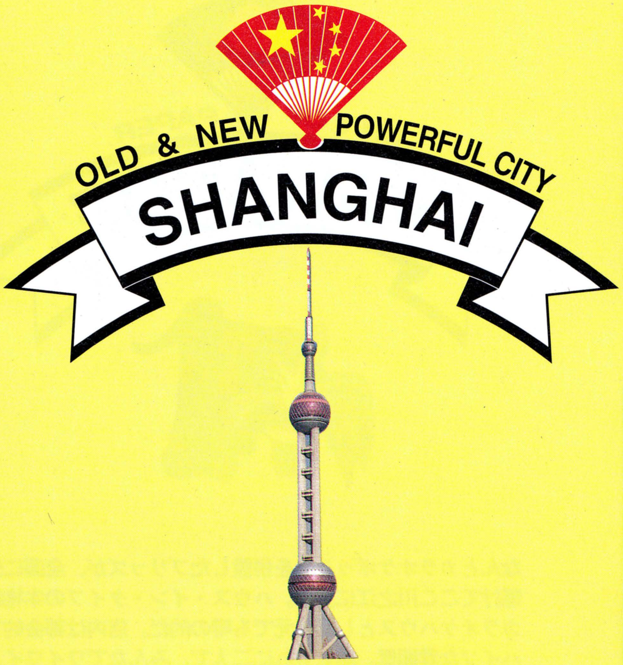


巨人のトイレットペーパー？1600個分です。



取材班作の手すきはがき。

番外編　上海



今、中国・上海の地に着実に浸透しているビデオゲームの世界。ナムコのお店も、また１店舗増えた。ナムコは、漢字表記で「南夢宮」。店名は「上海南夢宮電子遊戯世界」という。新店は上海市の中でも開発著しい地区・浦東にある。世界最大級の百貨店・新世紀商厦の10階、200坪のスペースに約90台の最新ゲーム機器がびっしり！　エレルギッシュな街にふさわしく、上海のゲーマーは激しいバトルが大好き。誰か一人がドライブゲームにトークンを入れると、エントリーはすぐに満杯。エンジン音がバトル本能をかきたてる。

■上海南夢宮電子遊戯世界《新世紀商厦》
上海市浦東張楊路501号　新世紀商厦十楼
☎21-5830-0422　　営業時間　９：00〜21：00


同フロアにはこんな可愛いカルーセルもあるゾ


遊び方がわからない時は店スタッフがアドバイスしてくれる


これがナムコのトークン。
１トークン（１枚）は２元。
１元=13円（'96年２月現在）



トークンまとめ買いの割引案内。読めるかな？


これが上海南夢宮オリジナル景品なのだ！
ん〜、キッチュッチュ!!


ゲームの流行に敏感な男の子たち。格闘ゲームで知らない者同士が対戦➡友達になっちゃう……の構図は日本も中国も同じようだ



新世紀商厦10階にナムコのお店はある。お星様が魅力的な上海のサインボード。異国中国でもパックマンが活躍しているのだ！


後列中央が楊店長。ゲームのことは何でもオマカセ。日本のゲーム事情もバッチリ押さえている勉強家。


ゲームはトークン制。日本のようにお金をゲーム機に入れるのじゃなく、一旦「トークン」というゲーム専用のメダルを買って、それをゲーム機に入れるとスタートってわけ。


広々店内はオープン前からお客様が詰めかける。



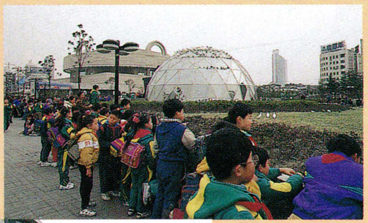
東京からは飛行機で約３時間の上海

La Guide de Shanghai

※逆さにすると福を招くといわれる旧正月のお飾り

上海南夢宮・店舗網

3年前に上海に進出したナムコ。既に6つの店舗を展開している。皆、市内の中心部の有名デパート内だから、上海旅行に行ったら是非立ち寄りたい。


▲人民広場


迪美購物中心（人民広場地下街）

観光名所・人民広場は都会のオアシス的存在。その地下街にナムコのお店がある。




福徳広場4階

市街北部の四川北路というところ。気取らないたたずまいが街の顔。


新世紀商厦10階

浦東新開発区にドーンと建った超大型デパート。高級品からファーストフードまで、世界の商品が揃っている。


太平洋百貨8階

新興住宅街をひかえる新しいショッピング街。人の熱気に卒倒しそう……


東海商都5階

東京でいう銀座4丁目がココ、南京路。上海っこ、おのぼりさん、いろんな人が往来する。


第一百貨淮海B1

淮海路はおしゃれな街の代名詞。東京では表参道ってところ。好感度人間が集まってくる。

シャンハイ

とにかく人・人・人。最近テレビのニュースでも、いろんな視点から上海を特集している上海市。興味を持っている人も多いのでは？　中国の交通手段は自転車、というイメージが強いけれど、実際の上海の街は自転車も車も人もワンサカあふれかえっている。今の流行は原付バイクだそう。そのお陰で（!?）ナムコのお店ではバイクゲーム『スズカ8アワーズ』が大人気だ。1年前から地下鉄も開通し、都市の形態も様相を変えつつある。市内はいたるところがビルの建築ラッシュ。3か月経つときっとガラッと違う上海が待っていることだろう。さすが〝中国の改革と解放のトップランナー〟上海。雑踏を歩くだけで、底知れぬパワーを感じさせてくれる。未知の可能性を秘めた街なのだ。

La Guide de Shanghai


ちょっと不思議なお茶。ナツメやクコの実なんかが入っている。これを飲むと体がほっかほかになる


中国は世界人口の5分の1。上海には1、345万人の人が暮らしている。上海の人は信号がなくても平気で車道を横断する。車もスピードをゆるめないので、センターラインで一時休止ってことも。小走りに渡ると田舎者扱いされるぞ！


これは特別な市場ではない、ごくフツーの市場なのだ！　どの子がいいかな〜。


よーく見て欲しい。ハトさんなのだ！　甘辛にしっかり味が付いているので食べやすくて美味しいよ！

ありきたりな名物はちょっと置いておいて、と。こんな「名物」を集めてみたよん。

SHANGHAI 名物探検隊


上海へ行くと誰もが感じること。「工事ばっかりしているなぁ」。工事中の作業音を聞いていると「この街にはサクセスストーリーがたくさんあるかも？」って気持ちになっちゃうのはナゼ？

スーパーファミスタ5





「夢のFA」モードでは、試合内容がそのまま賞金に反映される。そして手に入れた賞金で、いい選手を獲得していくのだ。



ナムコ SFC用ロムカートリッジ ¥6,980(税別)

好評発売中!!



シックスティーズVSセブンティーズの夢の対決／杉浦は王を打ち取ることができるか？前作よりもさらに立体的になったグラフィックが、試合の緊張感を盛り上げてくれるぞ！

3次元立体野球に磨きをかけた『ファミスタ』最新最高峰だ!!

一人でも大勢でも面白い新モード満載！

ファミコン版の初代『ファミスタ』から、長年に渡って付き合ってきた〝ヘビー・ファミスタファン〟であっても、うならずにはいられない、そんな完成度と面白さを持ったのがこの『スーパーファミスタ5』だ。

では最大の目玉は…と、どれが一番の目玉なのか迷ってしまうほどの充実ぶり。まず目と耳を引くのは、前作に引き続き採用されている3D立体ベースボールのグレードアップ。ビジュアルがより美しく、リアルになったのに加え、スイング音や、ボールがフェンスに当たる音までを再現したサウンドが出色のでき。まるでスタジアムにいるようなリアルな臨場感が迫って来る。

そして今回は、たっぷり楽しめるモードが一杯用意されている。「夢のFA」モードでは、まず選手としてプレイし、試合に勝った賞金で、破ったチームから選手を引き抜き、自分のチームを最強にしていくことができるんだ。空前絶後のオリジナルチームを、君の手で作り上げよう。

「OBに挑戦」では、60～90年代までの名選手たちが、時空を超えてスタジアムに勢揃い。川上哲治から掛布雅之まで、各時代ごとに4チームに分かれ、現役チームと戦うぞ。

「マルチプレイ」は今回の大目玉／野球ゲームは、普通1人か2人でやるものだけど、この『ファミスタ5』では、なんと4人までの同時プレイが可能なのだ。2人対2人はもちろん、4人対COMや、1人対3人など、全部で8つの組み合わせができるんだ。1つのチームを複数人数で操作する時には、選手ごとに操作するプレイヤーを割り当てることになるんだけど、これがもう大変。ホームランを打っても、エラーをしても、大盛り上がり大会になること間違いなしだ。

他にも書ききれないくらい、新しい趣向があるんだけど…え？全部のモードで遊ぶのにどれくらい時間がかかるかって？これは一生遊べる野球ゲームなんだってば！



「マルチプレイ」モードでは、選手を1人ずつプレイヤーに振り分けて操作をする。試合前から、誰を操作するかでもめたりしないようにね。



「マルチプレイ」モードでは、操作中のプレイヤーが表示される。見逃しの三振なんてすると、他のプレイヤーだけでなく選手も文句を言ってくるぞ。



ホームランアトラクションも、にぎやかにパワーアップ／喜びの宙返りなど、バッターのパフォーマンスも、ボタン操作で数種類だすことができる。

記号説明

■表中の➡（青い矢印）は長く押す。
⇨（赤い矢印）は短く押す。
☆（赤い星）はニュートラル
☆（青い星）はガードポイント（10連コンボ）

技名	コマンド	攻撃種類
金剛落とし（こんごうおとし）	接近して	投げ技
裸締め（はだかじめ）	接近して	投げ技
超ぱちき	接近して⇨➡	投げ技
ワンツーパンチ	,	上、上
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇗ ,	上、下
右踵落とし	⇨	中
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⇘ , ,	下、下、下
奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）	奈落払い中方向キーニュートラル ,	中、中
左踵落とし	⇨⇨	中
地斬脚（ちざんきゃく）	⇨☆⇩⬟	下
瓦割り（かわらわり）	しゃがみ途中	中
仁王砕き（におうくだき）	背後から接近して or	投げ技

入力（☆はガードポイント）	⇨➡				☆	☆				
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

入力（☆はガードポイント）						☆				
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

入力	
攻撃種類	中
攻撃力	30

入力				
攻撃種類	上	中	中	中
攻撃力	5	8	21	25

三島平八 10連コンボ



HEIHACHI MISHIMA
三島 平八

前作ではラスボスだった平八が、なんと『鉄拳２』では主人公／　このオヤジで世界征服を企む上で必ずマスターしたいのが、コマンドも易しく使い勝手のいい「風神拳」、「崩拳」、「奈落払い」だ。風神拳が決まれば、十中八九相手が浮くので、ここから空中コンボへ移行するのが定石だが、狙いすぎて読まれてしまっては元も子もない。そこでしゃがみダッシュで近づき、相手が立っていれば「奈落払い」、しゃがんでいれば、「風神拳」を狙おう。ここで「風神拳」が入ればしめたもの。「ワンツーパンチ」から「崩拳」、さらに「破砕蹴」をぶちかませ。「崩拳」が難しい人は、もう一度「風神拳」でもＯＫだ。10連コンボは大きく２系統４種類になるが、「サイドキック」から始まるので入りやすい左表の２段目と、ここから６発目終了時に分岐させるパターンがオススメだ。威力は分岐コンボの方が若干大きいが、６発目がガードされると最後までガードされっぱなしになるので、多少リスクが大きいことを覚えておこう。



鉄拳
TEKKEN 2™

技名	コマンド	攻撃種類
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技
フロントスープレックス	接近して	投げ技
ジャーマンスープレックス	背面取り中	投げ技
通天砲（つうてんほう）	, ,	上、中、中
通天砲（つうてんほう）	⇘ ,	中、中
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中	下
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中 , ⬇	下、下
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始め	中
斬捶（ざんすい）	立上がり途中	中
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	斬捶中 ,	中、中、中
衝腿（しょうたい）	⇘	中
背面取り	ヒット後⇦	上
フルネルソンスープレックス	接近して⬉	投げ技
ジャーマンスープレックス	背後から接近して or	投げ技
虎身肘（こしんちゅう）	⇨➡	中
連拳（れんけん）	,	上、中
疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）	⬇⬉	中
斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう）	立ち上がり途中 ,	中、中
斬撃（ざんげき）	,	中
連拳大纏崩捶（れんけんだいてんほうすい）	, ,	上、中、中
衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）	,	下、中、中
連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）	, ,	上、中、上
連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）	, ,	上、中、下
斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）	立ち上がり途中 , ,	中、下、上
斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）	立ち上がり途中 , , ⬇	中、下、下
斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）	立ち上がり途中 , , ,	中、中、下、上
斬撃前掃連腿（ざんげきぜんそうれんたい）	, , ,	中、下、上
斬撃前掃十字把（ざんげきぜんそうじゅうじは）	, , ,	中、下、中
斬撃通天砲（ざんげきつうてんほう）	, , ,	中、中、中
斬撃槍弓腿（ざんげきそうきゅうたい）	, , , ,	中、中、下、上
斬撃崩肘（ざんげきほうちゅう）	, ,	中、中
崩捶上段脚（ほうすいじょうだんきゃく）	⇘ ,	中、上
崩捶下段脚（ほうすいげだんきゃく）	⇘ ,	中、下
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）	, ,	上、下、上
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）	, ,	上、下、中
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）	, , ⬇	上、下、下
天砲（てんほう）	⇨	中



MICHELLE CHANG
ミシェール・チャン

ミシェールのポイントが、下段からの連携攻撃にあるのは前作同様だ。しかし『鉄拳２』ではこれに加え、立ち合いからの有効な技が新たに用意されている。中でも積極的に活用したいのが、「連拳大纏崩捶」や「連拳下段脚」へと変化する「連拳」だ。特に「下段脚」を使うとしゃがみ体勢になっているので、「後掃腿」→「穿弓腿」、「蒼空砲」、「疾歩崩肘」、「斬捶」→「斬捶前掃十字把」or「斬捶槍弓腿」などに繋げていくのが有効だ。相手のガード状態に応じて使い分けていこう。10連コンボは下表の２段目が見た目も派手だし、10発目を防がれても反撃を受けない「大纏崩捶」で締めるのでグッド。新投げ技「フルネルソンスープレックス」は、ブリッジがきれいなので、フィニッシュに美しく決めたい。

入力（☆はガードポイント）				☆			☆			
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

入力	☆		☆	
攻撃種類	中	下	中	投げ
攻撃力	7	5	5	30

入力		☆	
攻撃種類	中	下	上
攻撃力	7	10	25

ミシェール・チャン 10連コンボ

技　名	コマンド	攻撃種類
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して→	投げ技
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中	投げ技
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中	投げ技
裏閂鷹羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中	投げ技
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中	投げ技
フラッシュコンボ	↘	中、上、上
アッパーストレート	↘	中、上
ハンティングキックコンボ	↗	上、下、上
レイブキック	立ち上がり途中(orしゃがみ始め)	下、中
ボーンカッター	⇒⇒⇒	中
飛びつき前方回転逆三角絞め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して or	投げ技
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して	投げ技
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に	投げ技
ジェイルクラッシュ	(↘)↓	上(中)、上、下、上
セメタリークラッシュ	(↘)↓	上(中)、上、下、中
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	(↘)→	上(中)、上、上、上、中
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	(↘)→	上(中)、上、中
ニールエッジコンボ	(↘)↑(or↖or↗)	上(中)、上、中
ニールエッジコンボ	↑(or↖or↗)	上、中
レッグブレイクコンボ	↓(or↓)↓	下、下
ディバインキャノン	↓	中
スライサー	↙	下
ディバインキャノンコンボ	↙	下、中
サイドステップスタッブ	←	中
回転アキレス腱固(かいてんあきれすけんがため)	アキレス腱固中に	投げ技
前転腕十字固(ぜんてんうでじゅうじがため)	蟹挟み中に	投げ技
飛びつきアキレス腱固(とびつきあきれすけんがため)	⇒⇒⇒	投げ技
スパイクコンボ&ライトハイキック		上、下、上
スパイクコンボ&ライトアッパー		上、下、中
スパイクコンボ&ライトローキック	↓	上、下、下
ラピッドコンボ&双掌破	↘→	中、上、上、上、上、中
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上、下、中
ジャミングコンボ&ライトローキック	↓	上、下、下
フローズンキック	↓(or↓)	下、中
スパークコンボ	(↘)	上(中)、上、上、下
返し技	相手の攻撃に合わせて← or ←	返し投げ技



NINA WILLIAMS
ニーナ・ウイリアムズ

技の豊富さ、出の速さ、スキのなさなど、文句なく使い易いのがニーナだ。基本は「ワンツーパンチ」または「サイドキック」からの連携だが、どちらも上段攻撃なのでそれぞれや「セメタリークラッシュ」や「アサルトコンボ」など、中・下段へのコンボ技に繋げていくのが鉄則。「連撃双掌破」に繋ぐのも有効だ。10連コンボも下表最下段のタイプが、ガードされにくい中・下段攻撃が多いのでオススメだ。また、サブミッション――特に新技の「蟹挟み」→「アキレス腱固」→「回転アキレス腱固」と、「掌握」→「腕挫腹固」→「首捻顔固」もぜひマスターしたい。十字キーから始まり、13、14個の入力は激ムズだが、これが決まった時の爽快感、ダメージはハンパじゃない。指から血がにじむほど練習すべし!

ニーナ・ウイリアムズ 10連コンボ

入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

分岐:

攻撃種類	下	中
攻撃力	5	25

攻撃種類	中	上
攻撃力	10	15

攻撃種類	上	下	下	中	下	中
攻撃力	9	9	5	6	5	25

禁断の隠れワザ大公開

鉄の拳で叩いて砕く!俺がやらなきゃ誰がやる!そんな熱い期待を一身に背負い、『鉄拳2』が遂にプレイステーションに現れた。ここに集められた華麗にして豪快、そして時として奇妙な技の数々を完璧に身につけたそのとき君の前に真の"鉄拳王"として世界に君臨する道が開かれるのだ!

技　名	コマンド	攻撃種類
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で	
背身打(はいしんだ)	背中を向け	上
背身崩墜(はいしんほうつい)	背中を向け	中
背身腿(はいしんたい)	背中を向け	中
背刃落(はいじんらく)	背中を向け	中、中、中
背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ)	背中を向け↓or↓	下、上
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	↙	下、上
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	→or⇒	中
揺震撃(ようしんげき)	⇒☆	上、中
虎蹲山(こそんざん)	⇒☆↓	上、下
虚環脚(きょかんきゃく)		上、下
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	→	上、中、中、下
落顔砕(らくがんさい)	背後から接近して or	投げ技
綜爪牙(そうそうが)	⇒☆	上、上、上、上
衿絞め(えりじめ)	接近して	投げ技
飛空脚(ひくうきゃく)	接近して	投げ技
払い倒し(はらいたおし)	⇒→	投げ技
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから	中
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから	下
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て↓	
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て	
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)	⇒⇒⇒	中
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから	下
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	(フェイント8フレーム)	下、下、中

LEI WULONG
レイ・ウーロン



レイは一発ずつの威力が大きく、中・下段攻撃が多い反面、技の連携がしにくいので、一つずつ確実に当てていこう。「龍声中(下)段脚」や「後掃燕舞」など使える立ち技も多いが、やはり一番のポイントは、「寝る」、「背を向ける」からのトリッキーな連携技だ。まず「巻暫連脚」で相手に足を向けうつ伏せ、それから「伏寝弧流腿」→「伏寝掃腿」→「仰寝後掃燕舞」と繋げられればパーフェクト!自分の寝た状態が、仰向けなのかうつ伏せなのか、頭がどちら向きなのかを常に注意しておこう。うまくすると、最初から最後まで寝たままで戦うことだって可能だ。「背を向ける」からの攻撃は、「虚環脚」か「転身連咆」でまず背を向けて「背身下掃打」、さらに「背身後掃燕舞」か「背身崩墜」へと繋ぐ。これらの技は、連携で使わなくても構わない。特に「仰寝後掃燕舞」と「背身後掃燕舞」は単体で使っても有効だ。10連コンボは中段攻撃中心のため、非常にガードされやすい。無理に狙わない方が正解かも……。

レイ・ウーロン 10連コンボ

入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

分岐:

攻撃種類	下	上
攻撃力	7	35

攻撃種類	中	中	下	下	中
攻撃力	9	10	11	12	21

JACK-2
ジャック-2



技　名	コマンド	攻撃種類
リフトアップスラム	接近して	
ヘルプレス		中
パイルドライバー	接近して	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下
ストレート⇨エルボー⇨アッパー	, ,	上、中、中
スイングLナックル	しゃがみ前進中, ,	中、中、中
スイングRナックル	しゃがみ前進中, ,	中、中、中
メガトンパンチ		中
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後, , ,	下、下、下、下
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後, , ,	下、下、下、下
その場しゃがみ		
ハンマーラッシュロー	, , ,	下、下、中、中、下
ハンマーラッシュハイ	, , , ,	下、下、中、中、上
シザースメルトダウン	or,	中、下
メルトダウン	しゃがみ中	下
シット&ジャンプ	その場しゃがみ中に	
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に	中
カタパルトスロー	相手に接近して	投げ技
カタパルトスロープラス	相手に接近して	投げ技
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まったあと	投げ技
デスシュート	背後から接近して	投げ技
アッパーラッシュ	, , ,	中、中、中、中
アッパーラッシュ	, , ,	中、中、中、中
ハンマーラッシュロー	, ,	中、中、下
ハンマーラッシュミドル	, ,	中、中、中
ハンマーラッシュハイ	, ,	中、中、上
ハンマーラッシュロー	,	中、下
ハンマーラッシュミドル	,	中、中
ハンマーラッシュハイ	,	中、上

前作同様、スピードは遅いが圧倒的な破壊力を秘めた典型的なパワーファイター、ジャック。相変わらず使い勝手のいい「メガトンパンチ」、「ハンマーコンボ」、「パワーシザース」、パワーアップした「マシンガンナックル」などの強力な中段技を使うだけでも、十分勝ちに行けるが、さらに「ハンマーラッシュ」は最後の1発が上・中・下段から選択できるのでどんどん使っていこう。また、ジャックは破壊力が高すぎるため相手がふっとんでしまい浮かしにくいのだが、「ショートアッパー」や「バイオレンスアッパー」から空中コンボを展開することも可能だ。特に「バイオレンスアッパー」→「立ちRP」→「メガトンスィープ」と繋げれば、一挙に体力を半分にすることができる。10連コンボは下表上段からはじめ、最後は下段へと分岐するのがオススメだ。

ジャック2　10連コンボ

入力(☆はガードポイント)				☆						
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

入力(☆はガードポイント)			☆			☆
攻撃種類	上	中	下	下	下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8

入力(☆はガードポイント)	☆	
攻撃種類	下	中
攻撃力	12	35

ミシェールの中ボス
厳竜



技はジャック系。オリジナル技の「かち上げ」から空中コンボへと繋ぎ、ダウンには「四股～」、ガード不能技の「極悪～」も使える技だ。

四股クエイク

かち上げ

極悪かまし

平八の中ボス
リー・チャオラン



技はロウ系。オリジナルとして、永久に蹴りを出し続ける「インフィニティ～」や、ガード不能技「シルバー～」なども持っている。

インフィニティキックコンボ

立ち上がり途中　連打

レイザーズエッジキックコンボ

シルバーサイクロン

中ボスにも新技を追加！そしてさらなる秘密が……!?

アーケード版『鉄拳2』は、時間とともに使えるキャラクターが増えて行く画期的なシステムを搭載していた。ではPS版ではどうなのだろう？もちろん前作同様、中ボスも使えるのだ。これらの中ボスは、前作ではいまいち使い勝手が悪かったのだが、それぞれがオリジナルの新技を持ったことで、グッと使いやすくなっている。また、中ボスは他のキャラの技と系統が似ている。例えば、ロウ系のリーで「左連拳」のコマンドを入力すれば、同じ効果の「レフトジャブラッシュ」が出る。これを理解していれば、中ボスを使うのも簡単だ。ただし新キャラのブルースとペクは、オリジナル技を使うので、自分で技を見つけ出して欲しい。

現段階では未確認なのだが、アーケードでプレイしている人なら知っている、あのキャラクターも登場するらしい……!?

KING
キング

技　名	コマンド	攻撃種類
ブレンバスター	接近して	投げ技
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ技
DDT	接近して	投げ技
ツームストンパイルドライバー	接近して	投げ技
ジャイアントスイング	接近して	投げ技
ワンツーパンチ	,	上、上
サテライトドロップキック		上(ガード後よろけ)
ジェイルキック		中
ナックルボム		中
アリキック(カウンター時)	×5	下、下、下、下、下
エルボードロップ	大ジャンプ始め	中
スマッシュアッパー		中
ダイナマイトアッパー		中
フライングクロスチョップ		出始め上、後半下(ガード後よろけ)
ダブルニードロップ	(or)	中
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)		中
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)		投げ技
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)		投げ技
ライトストレート⇨レフトアッパー	,	上、中
レフトストレート⇨ライトアッパー	しゃがみ途中,	下、中
ジャガーインパクト		上段ガード不能
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時	投げ技
ハーフボストンクラブ	背後から接近して	投げ技
コブラツイスト	背後から接近して	投げ技
フィギアフォーレッグロック	接近して	投げ技
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	投げ技
エルボースティング		中
スピニングスマッシュ	アリキック中に	中
オクトパスホールド	アリキックカウンター時の4発目ヒット時に, , ,	投げ技
S.T.F	スタンディングアキレスホールド中に, , , ,	投げ技
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に, , ,	投げ技



新たな投げ技、関節技を身につけ、"謎の覆面レスラー"が帰ってきた！いきなり投げをガンガン打って行きたいところだが、しゃがみガード中は投げることができない。そこで「ライトストレート→レフトアッパー」や「エルボースマッシュ」などでガードを揺さ振り、立ちガードを誘い、すかさず投げを打とう。狙いは「ワンダフルメキシカンコンボ」か「ロメロスペシャル」だが、入力の難易度は極めて高い。自信がなければ「ツームストンパイルドライバー」、「ジャイアントスイング」を使うのがいいだろう。10連コンボは、5発目以降から下表下段に分岐するタイプがトータルダメージも大きく、何よりもフィニッシュも投げ技なので美しい。やはりレスラーは"魅せる"戦いをしなければウソってものだろう。

キング　10連コンボ

入力(☆はガードポイント)				☆		☆			☆	
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30

入力	
攻撃種類	中
攻撃力	23(ダウンにヒットすると15)

入力		☆			☆	
攻撃種類	上	中	下	下	下	投げ
攻撃力	8	10	5	5	6	30

MARSHALL LAW
マーシャル・ロウ



技　　名	コ マ ン ド	攻撃種類
折檻パンチ	接近して	投げ技
ドラゴンダイブ	接近して	投げ技
ワンツーパンチ	,	上、上
ステップインミドルキック		中
ドラゴンナックルコンボ	, ,	上、中、上
ドラゴンナックルコンボ	,	上、上
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前	中
フェイスクラッシャー	背後から接近して or	投げ技
ドラゴンフォール	折檻パンチ中に , ,	投げ技
シットスピンキックサマー	しゃがみ中 ,	下、中
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中 ,	中、中
クイックサマーソルトキック		中
ダブルサマーソルトキック	,	中、中
ドラゴンテイル		下
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中 ,	上、中

マーシャル・ロウ 10連コンボ

入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	5	5	7	6	7	7	10	25

この分岐の場合下記の6番目は
この分岐の場合上記の6番目は

下	中	上	中	下	中	上	下	中
6	6	8	6	6	6	8	15	38

下
7

一撃必殺技のないロウは、スピーディーな戦いが信条。具体的には「左連拳」から攻撃を展開していくことだ。「左連拳」は最初2発が連続攻撃であり、そのまま残り3発を出すと上段攻撃だけで完結してしまう。中段を混ぜた「ドラゴンナックルコンボ」や、下段の「ドラゴンロー」へ移行した方がよりいいだろう。また、大きく明暗を分けるのが空中コンボの使用である。これができなければ勝利はおぼつかない。「ショートアッパー」で相手を浮かせたら「左連拳」や「三連ハイキック」、「ドラゴンナックルコンボ」を叩き込め！慣れてきたら「左連拳」と「ドラゴンナックルコンボ」を連続で入れることも可能だ。さて、『鉄拳2』から加わった新技に、数々のサマーがある。下段から入るものとし「シットスピンキックサマー」と「シットストレートレフトサマー」を、最も使い易いものとして「ハイキックライトサマー」をマスターしておこう。10連コンボは2発目から分岐し最後まで進むタイプが一番のオススメだ。

キングの中ボス
アーマー・キング



技はキング系だが、小ジャンプから入る奇襲攻撃もある。ガード不能の「スーパーナックルボム」は、大味な見た目と違い、かなり使える技だ。

アローストレート

スーパーナックルボム

スタイナースクリュードライバー
接近して +

ジャック-2の中ボス
P・ジャック



技はジャック系。「パニックシュ～」が使いやすい。ガード不能の「ダイブ～」と「ダイクネス～」は、一度使って欲しい強力で変な技だ。

パニッシュメントメガトン
接近して

ダイブボマー

ダークネスカッター

レイの中ボス
ブルース・アービン



オリジナルのムエタイ技で構成される。「サイクロン～」から「トルネード～」への連携は超強力！「サイド～」はガード不能技だ。

サイクロンエッジ

トルネードアッパー
サイクロンエッジ中に

サイドワインダー

ニーナの中ボス
アンナ・ウイリアムズ



技はニーナ系で、サブミッションも使える。オリジナル技は上・中段攻撃の「クロス～」と、ガード不能技「ブラッディ～」が使いやすい。

クロスカットソー

キャットスラスト
しゃがみから

ブラッディーシザース

YOSHIMITSU
吉光



技　　名	コ マ ン ド	攻撃種類
雫(しずく)	接近して	投げ技
双破(ふたば)	接近して	投げ技
忍法陽炎(にんぽうかげろう)		中
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に	上
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)		中
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍変中に	中
稲妻(いなずま)		上、中
PKコンボ		上、上
PDKコンボ		上、下
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	×6	中段
不惑(マドイナシ)		ガード不能
惑(マドイ)	☆	不惑キャンセル
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背後から接近して or	投げ技
忍法櫓落し(にんぽうやぐらおとし)		投げ技
日向砲(ひゅうがほう)		中
華輪(かりん)	×6	軸ずらし
連獄剣(れんごくけん)	☆	ガード不能
卍裏拳(まんじうらけん)		上

吉光 10連コンボ

中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
3	3	3	7	8	30

入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

入力（☆はガードポイント）					
攻撃種類	上	上	中	上	ガード不能
攻撃力	20	20	5	6	30

中
25

『鉄拳2』の吉光は、“カラクリ宇宙忍者”の名に恥じない、妙な新技が増えている。基本的には接近戦を得意としているので、「忍法卍菊」や「忍法陽炎」などで攻撃しながら接近し、「ステップインアッパー」を2連発繰り出して浮かせ、「忍法卍車」や「吹雪」へと空中コンボを入れていこう。さらに起き上がりに「斬哭剣」を入れられればベストだ。空中コンボではなく、投げ技を打って行くのもいい。また、新技で積極的に狙いたいのは、「卍裏拳」で相手を後ろに向かせてから、背後投げの「忍法風塵」への連携だろう。これは威力も大きく見栄えもいい。コマンド投げの「忍法櫓落し」も威力を大きく使える技だ。そして吉光最大の大技が「不惑」だ。背中ごしに自分の腹ごと相手を差す自殺技だが、そのダメージは強力。出が遅く、当たらないとは思うが、いざという時には狙ってみるのも手だ。10連コンボは、左表真ん中の前作からあるタイプを使って行くのがいいだろう。最後にガード不能技が三連発あるのが魅力的だ。

JUN KAZAMA
風間 準



技　　名	コ マ ン ド	攻撃種類
鬼殺し(おにごろし)	➡(5フレーム)	中
翠勁下蹴り(すいけいしたげり)		上、下
槍連勁(そうれんけい)		上、中
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)	⬇	下、上
翠連紫雲(すいれんしうん)		上、中、下、上
翠勁刈脚(すいけいかりあし)		上、下、下、下
竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにごろし)	⬅	中、中
蛇回し(へびまわし)	接近して	投げ技
腕十字固め(うでじゅうじがため)	接近して	投げ技
釣鐘割り(つりがねわり)	背後から接近して or	投げ技
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

※返し技はコマンドは共通で、自動的に攻撃に合わせてモーションが変わる。

風間 準 10連コンボ

入力(☆はガードポイント)	立ち上がり途中			☆		☆		☆		
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25

1入力で出せる

☆
中
10

☆				
下	上	上	下	上
7	5	6	21	24

1入力で出せる　1入力で出せる

1発ごとの技の威力は弱いが、風間流古武術の独特な連携で相手を惑わせる攻撃を展開できるのが準だ。そのバリエーションは実に多く、どのように繋いでいくことも可能なのである。代表的な流れとしては、「翠連勁」→「真空刈脚」→「泰山白鷺」→「槍連勁」→「紫雲二段蹴り」といったように、「白鷺」系と「翠連」系を混ぜて、上下を揺さぶりながら繋げていくのがいいだろう。投げ技は、通常投げの「蛇回し」、「腕十字固め」も、コマンド投げの「白山」威力に違いはないので、好きなものを使えばいいだろう。また、準にはもうひとつの特徴――「返し」がある。これは相手の出した技を取って、逆に返していくものであり、威力も相手の出そうとした技によって変化する。これを完璧に使いこなせるようになれば心強いのだが、そのためには、相手の出してくる技を熟知していないとならない。10連コンボは、そのほとんどが中・下段で構成されている左表上段のベーシックなタイプを使うのがいいだろう。

ポールの中ボス
熊

技はジャック系。オリジナルとしては、出の早いガード不能技「テリブルクロウ」と威力の大きい投げ技の「ベアバイツ」が使いやすい。



サーモンハンティング
⇦⇨

テリブルクロウ
⇦

ベアバイツ
接近して➡

準の中ボス
ワン・ジンレイ

技はミシェール系。オリジナル技で使いやすいのは、投げた後で相手が硬直する「残月」だ。好きなように追い打ちをかけよう。



青嵐拳
⇦

竜巻投げ
⬋

残月
相手に接近して⇘⬋

吉光の中ボス
州光

技は吉光系。オリジナルの「クナイ」を使った3つの技は、威力は低いもののガード不能で、出が速い。中・近距離ではバンバン使っていこう。



クナイ刺し
⇙

クナイ斬り
⇦

クナイ駆け
⇨⇨(ニュートラル)

ロウの中ボス
ペク・トー・サン

テコンドーの足技中心に構成されている。下・中・中・中段の「ペクラッシュ」が使いやすく、ガード不能の「ヒール～」はダウン攻撃にも！



ペクラッシュ
⬇ or ⇩

シルバーマンティス

ヒールエクスプロージョン
⇙

PAUL PHOENIX
ポール・フェニックス



技　　名	コ マ ン ド	攻撃種類
腕取り逆十字	接近して	投げ技
一本背負い	接近して	投げ技
ワンツーパンチ	,	上、上
双飛天脚(そうひてんきゃく)	⇗ ,	中、中
崩拳(ぽんけん)	⇩⇘⇨	中
PKコンボ	,	上、上
葉桜(はざくら)	しゃがみから⇘	中
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中
風牙(ふうが)	接近して⇘	投げ技
背落し(せおとし)	背後から接近して or	投げ技
逆PDKコンボ	,	上、下
クイックPKコンボ	前進中 ,	上、上
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅ or ⬅	返し投げ技

ポール・フェニックス 10連コンボ

入力(☆はガードポイント)				☆				☆		
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

☆	☆			☆		
中	下	中	上	中	下	中
6	7	8	5	8	10	30

☆
中
30

ポールの基本は「崩拳」と「落葉」である。これは前作から変わっていないが、『鉄拳2』ではさらに連携技が加えられているのだ。それが「瓦割り」と連携して繋がる「崩拳」と「落葉」、「葉桜」から繋がる「崩拳」と「葉桜鉄騎」である。これは強力な技なのだが、技の出が若干遅く、使う局面を慎重に考えなければならない。連携ばかりを狙わず、基本の「落ち葉」、「崩拳」、「三宝龍」、ダウン攻撃の「岩石割り」などから組み立て、新しい投げ技「風牙」などと組み合わせていった方が確実であろう。また、当たる確率が低いのでバクチではあるが、ガード不能技の「万聖龍王拳」を起き上がりに合わせていくのも面白い。カウンターで入れれば一発で勝ちだ。また、準同様「返し技」を持っているが、タイミングが難しいので、カウンターを食わないように気をつけよう。10連コンボは、必殺技に強力なものが多いせいかあまり使い勝手がよくない。使うのであれば3発目終了時から左表中段へ分岐するタイプがいいだろう。





鉄拳ペンケース

カンペンケースの中は２段式で大容量。しかも各キャラの10連コンボのコマンド表もついていて、こっそり研究出来ちゃいそう／各500円。塩ビペンケースは580円。

発売元:SONY CREATIVE PRODUCTS



鉛筆セット・消しゴム シャープペン&ボールペン

黒を基調にしたデザインがかっこいい！ 鉛筆は4本セット280円。消しゴム100円。シャープペン&ボールペン各250円。

発売元：SONY CREATIVE PRODUCTS





キャラクターシール

キラキラ光るシールは集合有り、戦闘シーン有りと盛りだくさん。150円(右)350円(中央、左)。

発売元:SONY CREATIVE PRODUCTS



鉄拳メモノート

書き終わったらピッと本体から取りはずせる仕様。中面にも全キャラが集合している。150円。

発売元:SONY CREATIVE PRODUCTS

鉄拳 TEKKEN

世界は画面の中だけにあらず！ ここまで広がった『鉄拳』ワールド

ズラリと揃った“鉄拳”グッズ。
ステーショナリーからリアル人形などなどなど。
数ある中のほんの一部を今回ピックアップしてみた。
“鉄拳”は、とうとう画面から飛び出して
こっちの世界へ入り込んできちゃったみたいだ。
そのうちに‘鉄拳まんじゅう’なるものも登場してくるかもね／



発売元:SONY CREATIVE PRODUCTS

鉄拳ノート&下敷き

鮮やかな色彩に思わず手が動きそうになってしまうノート&下敷き。ノートにも10連コンボのコマンド有。ノート150円、下敷き200円。



鉄拳 アクセサリートレイ

ゲームソウルでのみ販売している貴重品のトレイ。アクセサリーや小物を入れて楽しんでね。300円。

発売元:SONY CREATIVE PRODUCTS



鉄拳ラムネ

カバヤから発売のラムネはキャラメンコ１枚と人形が１体入り。メンコは全20種類、裏には技のコマンドも入っている。人形の色は自分でつけなくてはいけないが、これもなかなか楽しい。100円

発売元：カバヤ食品株式会社



鉄拳ジグソーパズル

ハイパーバトル、決勝トーナメント、鉄拳、デジタルワールドの4種類。特殊な加工を施してあるから光を当てた後暗い場所に持っていくと蛍光を発する。108ピース1000円

発売元：株式会社ビバリー

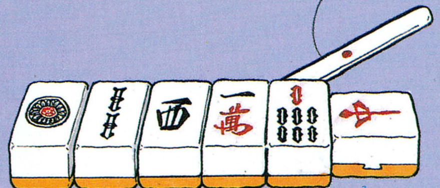


鉄拳２　1/12リアルフィギュア

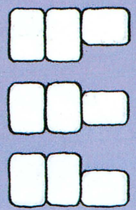
体の筋肉や服のシワの出かたが特にリアルな人形たち。それぞれのポーズも決まってる／手のひらサイズ。非売品。プライズマシンでとろう／

TEKKEN GOODS COLLECTION

を狙え!



リーチのときは牌を横に置く。
この置き方が、仲間どうしのとおし(サイン)
になる場合がある。



㊤ 3·6·9待ち
㊥ 2·5·8待ち
㊦ 1·4·7待ち

敵がテンパイ
すると、仲間
はこれを見て
ふりこんで
あげる。
(もちろんルール違反)

パックスロット

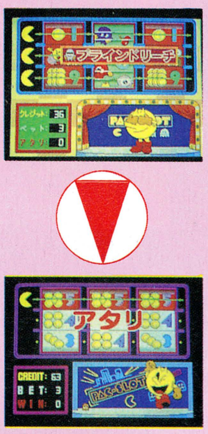
PAC-SLOT™

パックスロット



DATA

1. メダルを投入後（最大3BET）スタートボタンで、画面のリールが回転、その後停止します。
2. ベットラインに同じ絵が揃うと、コマに描かれた枚数のメダルを獲得できます。
3. メダルを獲得すると、勝ち枚数を全て賭けて「ダブルアップゲーム」にチャレンジ！



リーチ！

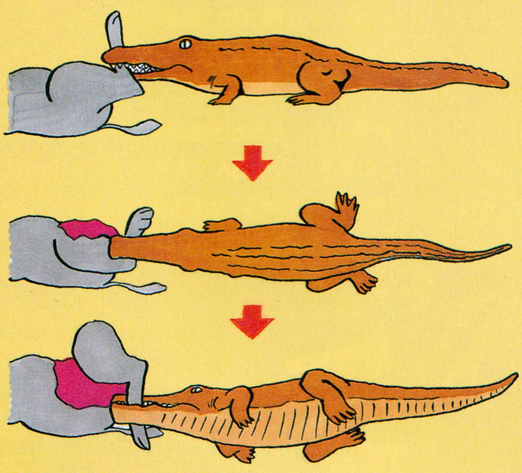
「リーチ！」あと一つというところで宣言されるこの言葉、そもそもどんな意味なのだろう。英和辞典を引くと、「reach」に「手の届く範囲」という意味がある。「r」は日本人の苦手な発音。本来なら巻き舌で「ゥリーチ！」と言わねばならなかったのか、と思うのは早合点というもの。「リーチ！」の綴りは「lìzhí」なのである。

近頃雀荘が少なくなったわりには、コンピュータゲームの普及により、麻雀を知っている人口は増えたと言われている。麻雀で聴牌（テンパイ）（あと一牌であがりの状態）のとき、「リーチ！」と宣言して一翻（ファン）増やす（点数を倍にする）ことができるが、これが英語の綴りで「lìzhí」。つまり、あと一つで完了という場面に、麻雀用語が拡大して使われているのである。

ところでこの「リーチ！」は、もちろん中国語だ。漢字で「立直！」と書く。ここで「立」と「直」には「すぐに」という意味があることがわかる。

要するに、英語の「reach」も中国語の「立直」も、似たような発音で似たような意味を表わす別の言葉だったのである。

「リーチ！」緊張感とスピード感と期待感を内包した語感である。日本語の中で今後もますます使用頻度が増していくことはまちがいなさそうである。



FUNKY GATERS ワニワニパニック2

ワニワニパニック2

DATA

叩いて、叩いて、叩きまくるべし！
それしかない!!



ワニってすごいわに！

現存する生物で最も恐竜に近縁だとされているのがワニである。その形態は化石時代からほとんど変化していない。それは今も昔も環境に十分適応できているからなのだろう。

まず、水中生活に適するように、後ろ足には水かきがある。そして尾は強大で縦に平たいので、左右に振ることにより高速で泳げる。また、目や耳はとてもよい。水に入ると耳と鼻は弁でふさがる。目には透明な膜があるので水中でもよく見える。さらに面白いことに、胃の中には多くの石が入っている。これは、肺の浮力とつり合って、水中で体のバランスをとるのに役立っているのである。

ところで、ワニがゲームよろしくダンスを踊るのをご存じだろうか。ワニのツイストと呼ばれ、ナイルワニが有名である。水中に引きずりこんだ大型動物にしっかりかみついたまま、自身の体を回転させて食いちぎる様子を指すのだ。やや古い話だが、映画「インディジョーンズ2」で、吊り橋の下の川でワニが回転していたのがそれである。

こんなワニにも弱点らしきものが一つある。それは大きな口でかみつく力はすさまじいくせに、開く力がからっきし弱いことだ。何と、太目のわゴムで口を閉じてしまえば、お手あげなのである。

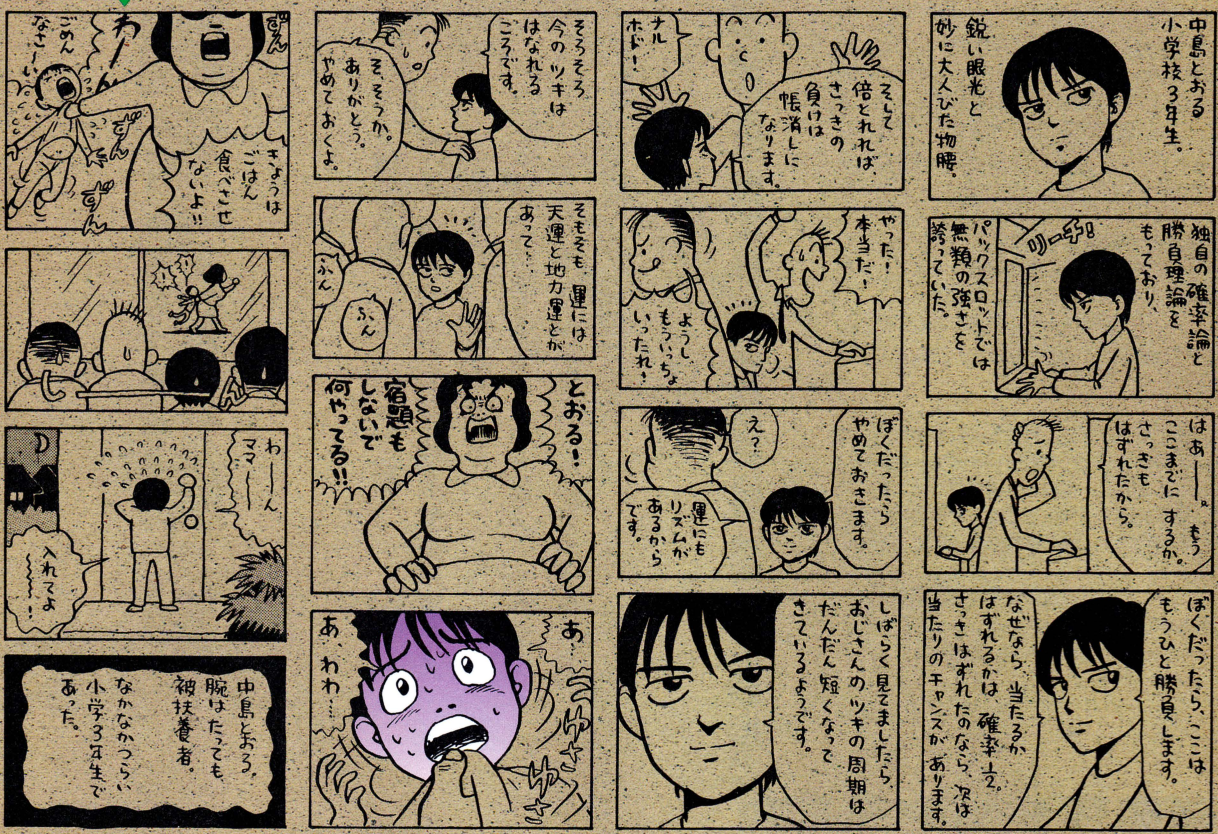
近ごろワニをペットにする人が増えてきた。ワニ同士が、親愛表現として肩を抱いているのを見たというレポートもある。なかなか奥深い動物である。



プラボ英雄列伝 19

親がなくては子は育たぬ

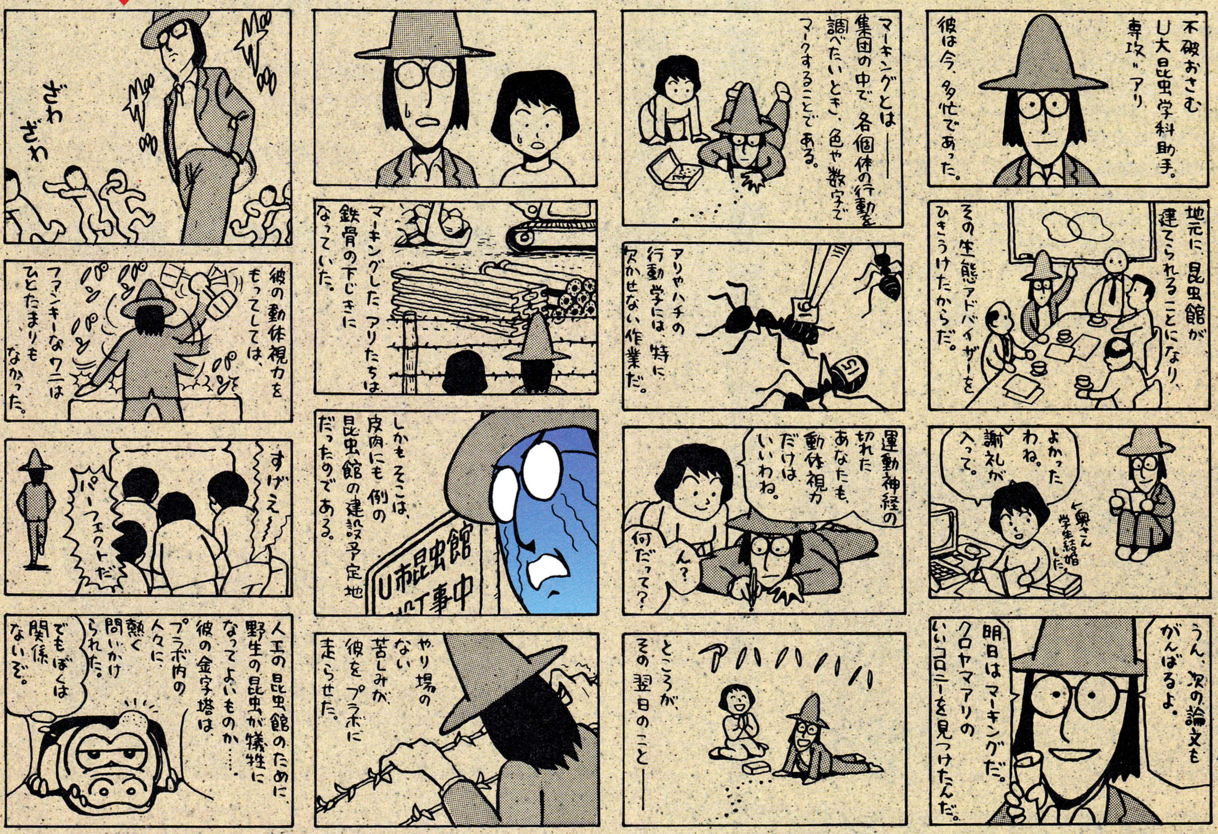
小学校3年生　**中島とおる**



プラボ英雄列伝 20

一将功成って万骨枯る

昆虫学者　**不破おさむ**



作　いりたまご　コゲ照

読者参加企画

読者大いに語る

編集室 VOL.11 THANKS

陽気も穏やかな　春らんまん。
興奮・絶叫の新ゲーム登場の季節が来た！
語るもよし、勝負もよし、
記録に挑戦するもよし。さあ！　やるかっ！
我こそは、という強者は名乗りを上げよう。
誌上対決も一興だよ！



あなたがゲームをしたくなるとき

彼に頼りなさを感じる時。パンチゲームをします。最初私がパンチをし、次に彼に代わってもらいます。私の倍以上のパンチ力に、毎回惚れ直しています。
（東京都日野市　パンダ大好きさん）

パンチングゲームがある限りあなたがたの仲は安泰でしょう。お幸せに…。

自動車教習所での予習・復習に『リッジ（レイブ）レーサー』をやる。おかげで教官から「スピードの出し過ぎだ〜」と怒られるのもしばしば…。
（愛媛県松山市　あおのおさむさん）

無事に免許が取れたと連絡が来ました。車もリッジも安全運転しようね。

僕は選挙の日にプリッズに行きたくなります。日曜日には、地元のプリッズも面白いイベントをやっていることもあるけど、投票した後にプリッズに行くと**"ゲーマー市民"（笑）**って感じで結構すがすがしい気分になれます。選挙権のある人はやってみよう。
（兵庫県姫路市　松下哲也さん）

選挙の日だけでなくもっといろんな日に行くと、また違った気持ちが味わえるかも。体育の日なら健康的に体力を使ったゲームをやりまくるとかね。

新コーナー

私にカカッテキナサ〜イ!!

さる95年12月25日、長野県甲府市のプラボ上石田店で「"鉄拳２"10時間耐久イベント」なるものが実施された。これは巷で名を馳せていた鉄拳プレイヤーに10時間に渡って対戦し続けてもらう、というイベント。この日実に441戦をこなしたのはスコアネーム**『浮かし屋Toshi』**こと山口敏之君（18歳・高校生）だ!!　この記録にはちょっとやそっとではかなわないと実施店のナムコマンがもらしていたが"我こそは!!"という豪者がいたら名乗りを上げてくれ。『浮かし屋Toshi』も君の挑戦を待っているぞ！

〈対戦結果〉441戦　430勝　11敗（勝率97,5%）
〈連勝記録〉174連勝



『鉄拳』の鉄人紹介！

このゲームをした後あれが食べたくなる

『レイブレーサー』で車を壁にぶつけてばかりいると**イモの煮っころがし**が食べたくなります。なんとなく連想してしまうのです!!
（兵庫県西宮市　べんちさん）

安全運転、安全運転……。

あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ

最近各雑誌によく登場するコンシューマー販売部の美人『平　朋子』さん。ファミコンスペースワールドで発見し、写真を撮らせてもらったことがあります。３月のPS EXPO'95でぜひまたお会いしたいです。インタビューなどにも登場してもらいたいです。
（神奈川県秦野市　市ヶ谷さん）



あなたのゲームジンクス

子供が夜泣きした翌日にUFOキャッチャーをすると、500円使って３つ以上取れる(全部子供のおもちゃになります)。
（愛知県豊田市　かじゃママさん）

子供はきっとなにもかも知っているに違いない。



ゲームセンターによくある「デジパチ」。これが100円で大当たりになったら本物のパチンコが当たる！　500円しか使わないが今まで６回中４回当たった。しかもその中のひとつは３回権利(詳しい人に聞こう)『パチーズへようこそSP』だ！　さすがの私もビビッタね。18歳以上の人は実践してみよう！ただし予算は600円。絶対これ以上使わないこと!!
（北海道札幌市　ボンバーキャットVさん）

逆ジンクスだね。意外とこういうのっていっぱいありそうだ。

この一言がどうしてもいいたい

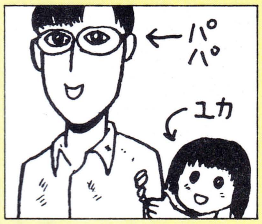
クレーンゲームの景品を主婦向けにしてほしい。しょうゆとか台所タワシとか。奥様同士で盛り上がってしまいそうです。
（愛知県名古屋市　健吾くんのママさん）

タワシを取るとは、笑える。ただし、残念ながら醤油や缶詰めは重さでクレーンゲームの景品にはムリなのだ。

女キャラの特集はいかがでしょう？　特に鉄拳のキャラは個性的でとても美しい♥　個人的にはニーナが大好きです。あのガータベルトがたまらない♥ニーナのコスチュームを考えた方を尊敬しています。とにかく女性キャラはゲームの華、ゲームの命だと思います。ゲームにあまり関係がないけどキャラの私生活のことなど知りたいです。特にニーナとアンナについて。
（青森県弘前市　MAAさん）

この貴女の一言には、ゲームに対する思い入れ以上のものを感じる。

「いりたまごコゲ照」さんのプラボ英雄烈伝は最高！　特に「現在無職　ユカのパパ」シリーズはほのぼのとしてて大好きです。月並みですけど、別冊として発行して下さいよ〜。お願いします、この通り。
（東京都練馬区　なまちゃんさん）



英雄列伝は読者の間でも大人気！　なまちゃんさんのようなお手紙がもっともっと届くと実現するかも。

NOURS　namco　NOURS　namco　NOURS　namco　NOURS

大募集!!

下の１〜７のテーマについて、おたよりを待ってます。封書か官製葉書(巻末のアンケートハガキでも可)で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146 東京都大田区矢口2-1-21
㈱ナムコ『ノワーズ』編集室
「読者大いに語る」係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジンクス
3. このゲームをした後 あれが食べたくなる
4. あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい！
6. こだわり対決『ソウルエッジ』VS『ファイティングバイパーズ』
7. 私にカカッテキナサ〜イ!! 全国のロケーションからの推薦、大歓迎です。

こだわり対決 スパイラルフォール VS ビンゴパーティー（マルチカード）



私は『スパイラルフォール』派

見ているだけでも楽しい『スパイラルフォール』でしょう！
（東京都豊島区　わんぱくこぞお）

私は『スパイラルフォール』です。ビンゴパーティーの場合は、何番が穴に入ろうとしているのかわかりにくく、ココ！　という時の興奮があまりないように思えます。スパイラルフォールの場合は、目の前をボールが何周も回り、ボールが通過するたびに何色のボールが入りそうになるかというスリルが一目瞭然。ワクワク・ドキドキできてスパイラルフォールの方が楽しいです。
（兵庫県揖保郡　気分はカルロス・サインツさん）

私は『ビンゴパーティー(マルチカード)』派

『スパイラルフォール』はレッド・ブルー・イエローの各玉の個数によっては１枚だけかけると当たっても０枚。つまり当たっても負けてしまう場合があります。また、台によっては、玉が出ている最中にポケットが左右に動き出す時があるので当たる確率がバラバラです。楽しい意味ではいいのですが時にはそれが「楽しみ」から「怒りに」変わってしまうことがあります。しかし『ビンゴパーティー（マルチカード）』は６枚ともそれぞれ当たる確率がほとんど均等が取れていて、機械による不公平がありません。だから私は『ビンゴパーティー（マルチカード）』派です。
（東京都練馬区　青木達雄さん）

こだわり対決『スパイラルフォール』VS『ビンゴパーティー（マルチカード）』は４対１で『スパイラルフォール』の勝ち！　一発勝負もいいけど、クルクルハラハラがスリル度満点！　コブシの握り度が軍配を決めたといえよう!!

デンジャラスバー
コメント　開発担当
嵐を呼ぶ男M

●『デンジャラスバー』は面白い♡　女ながらよく一緒にげーせんに行く男友達がパンチゲームに燃えるため、パンチゲームをよくします。『デンジャラスバー』は他のゲームにない叩き心地で、叩いた後のリアクションもグー!!　80kg以上を出してしまった私って一体……。パンチゲームの充実をお願いしたいけど、友達の財布が心配だなぁ。
（神奈川県　真木博子さん　21才）

●プラボ小山で早速遊んでみました。……感じとしては「重い」。パンチゲームをやるたびに思うのですが、どうも100％の全力を出し切れないような気がするんですよね（平均して90kg前後がやっと）。高得点をだすためのコツがあれば是非とも教えて下さいませ。
（栃木県　カニボンバーさん　20才）

■真木博子さんへのコメント
そうです博子さん。お客さんビックリ！　タイソンもドッキリ！の『デンジャラスバー』は、今世紀最高のパンチングゲームなのです!!　ところで知っていますか？　『デンジャラスバー』での最高の栄誉を。教えちゃいましょう！　パンチ力が強いとカンバンが倒れるだけでなく、そのゲームセンターに設置されてから最高のパンチ力を記録した場合、〝歴代No.1〟として記録更新されるまで、永久に表示され続けるのです！
追伸、パンチゲームの好きな友達に力仕事のバイトを薦めてはどうです？　パンチ力がアップするのと同時にゲーム代が稼げますよ！

■カニボンバーさんへのコメント
そうですカニボンバーさん。パンチ力というのは男のロマンです！（最近は女性のロマンかもしれませんが……）その気持ちに答えて、パンチ力をアップする方法をお教えしましょう。①脇を締め腰を少し落としてパンチ人形をにらみつけます（人形に憎しみを持って）。②「アチャー！」という気合とともに腰を鋭く回転させ、ストレートパンチ！③インパクトの瞬間、手首が振れないようにしっかり力を入れて撃ち抜きます。④あとはカンバンが倒れてくるのを待つだけです。それでもダメだったら、身体を鍛えるしかないでしょう。健闘を祈る！


▲『デンジャラスバー』

ダートダッシュ
コメント　開発担当オスギ

●『ダートダッシュ』早速プレイさせて頂きました。『リッジレーサー』シリーズを超えるレースゲームはないだろうと思った僕をうならせたすごいラリーゲームだった。欲を言えば、バックミラーとリッジのようなボンネットの見えない3D視点が欲しかった。SD筐体でしかまだプレイしてないので、早くDX筐体でプレイしたい！
（愛知県　宇都宮敬晃さん　17才）

●『ダートダッシュ』やってみました。セガのものよりハンドルが大きくて実車感覚あふれる反面、操作に慣れないということもありました。まぁ、ヘタクソですから関係ないですけど。でも、あのハンドルに振動が伝わるっていうのはグーですね。あれでドライブ感が全然違ってきますから、あとはもっとたくさんの店に置いて欲しいですね。
（愛知県　菅沼大介さん　18才）

■宇都宮さんへのコメント
スタンダードだけで満足していないだろうな？　このゲームの真髄はDX可動筐体にあるのだ！　DXは手から伝わるハンドルの振動と、全身を伝わってくる路面の振動が超～リアルに再現してあるのだ！　この可動を味わったら最後、もう病みつきになるぞ！　近くの店になくても探してやるべし！　ちなみに視点切替ボタンを8回押すと、ボンネットやタイムまでも表示しないエキサイトビューになるのは知っているかな？　これは凄い迫力だぞ！

■菅沼さんへのコメント
そうです、あの大きさのハンドルは実車の操縦感を狙ってやったものです。ちなみに「操作に慣れない」とあるのはハンドルの回しすぎではないかな？　このゲームは気持ち早めにタイミングよく操作することで、ハンドルをあまり回さないでコントロールすることができますよ。それとマシンは壊れても性能は落ちませんから、コース幅を目一杯使って壁ギリギリを狙って走ってみてください。やはり基本はアウト・イン・アウト!!


◀『ダートダッシュ』

NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

テイルズ　オブ　ファンタジア
コメント　吉田由香里

●まず驚いたことは、電源を入れた直後の〝しゃべり〟そして〝歌〟です。スーパーファミコンであのようなことができるとは思いませんでした。更には格闘ゲームのような戦闘システムにもとても驚きました。私にとって『テイルズ　オブ　ファンタジア』は、まさにRPGの「TOP」です（笑）。
（埼玉県　竹澤太郎さん　19才）

●一言いいたい。『テイルズ　オブ　ファンタジア』は面白い。何が面白いって、従来のRPGにはなかったあの戦闘シーン。キャラが動くこと動くこと、アクションゲームをやっているのかと思った。それにビジュアルも細かくキレイだった。何より驚いたのはオープニング主題歌。思わずCDを買ってしまった。何はともあれこのソフトは期待の1本。続編希望。是非作って下さい。
（東京都　萩原広之さん　18才）

■はっはっはっ！　こんにちは、吉田です。そーです、『テイルズ　オブ　ファンタジア』はスゴイのだ。まだ手に入れていないそこの君！　買って損ナシ、満足まちがいナシです。戦闘シーンの迫力はもちろんのこと、グラフィックの美しさも48メガならでは。フレキシブル・ボイス・ドライバーもついてるし、声優陣はゴーカだし、キャラクターデザインは藤島康介先生だし、主題歌もいいし（えへへ）、ここまでしちゃって次はどーするんです、ナムコさん!?　きっと今までSFCで初めて主題歌が流れ、キャラに共感したり物語に溶け込めるハズ。歌うときは、いつもアーチェやミントになったつもりで歌ってます。この曲が物語に入っていくための扉だと感じてもらえたらウレシイです！　ではゲームの中でまたお逢いしましょう。バイバーイ。吉田でした。



▲コメントは、主題歌を歌っている吉田由香里さんがくれたぞ。主題歌『夢は終わらない』はビクターエンタテインメントより発売中、よろしくね♡」

イタリアン・トマト
コメント　イタリアン・トマト
ベリー原田
ノワーズ編集室

●鶴見のナムコ・ワンダーシティに行ったのですが、イタトマが隣接していて感激。友人と、ケーキとお茶を飲みながらゆっくり過ごしました。今度はカラオケボックスも利用したいなナ～。
（神奈川県　まゆまゆ　28才）

●「ノワーズ」は面白いです。イタリアントマトでこの前、初めてケーキを買って、すごーくおいしくって、その上、前から行きたかったナムコ・ワンダーエッグの情報もいろいろ知れて良かったです。紙質もいいしサイズもいいし、文章も読みやすいです。編集部の皆様、これからもがんばって下さい。
（埼玉県　小平雅美　23才）

■励ましのお便り、ありがとうございます。まゆまゆさんご用達の鶴見店、小平さんご用達の丸広店（でしょ!?）でも、春に向けてイチゴのケーキを追加しています。オススメは、おなじみの「イチゴのショートケーキ」の他、たっぷりの苺クリームの上に大粒の苺を敷き詰めた「イチゴのタルト」、チョコレートスポンジ＋パイ＋生クリーム＋苺が調和した「ストロベリーカルテッ

※丸広店…丸広上尾店のコトです。ヨロシク！

ト」の3種類。分厚いコートを脱ぎ捨てて、春の風を感じながらケーキ&ティータイムを過ごしてはいかがでしょうか。それと鶴見店でランチをご注文頂いたお客様には、平日のAM11時からPM2時までの間、カラオケ1時間無料サービスを行っています。お友達と遊びに来て下さいね。

（ベリー原田）

14ページの「イタトマ料理」にも是非挑戦してみて下さい！　皆さんからのご意見待ってます。（編集室）



▲鶴見のナムコ・ワンダーシティ。手前がイタリアン・トマト

ナムコミュージアム
コメント　おはやし

●PS『ナムコミュージアムVOL.1』最高です。基板が買えない自分のようなビンボーゲーマーには待ちに待ったこの企画！って感じです。更に『VOL.2』には幻の『キューティQ』が入ってるわ、個人的に大好きな『ギャプラス』『ドラゴンバスター』が入ってるわで、もう涙ものです。この先も絶対に続けて下さい。アーケード作品を全部移植するまでやめないで下さい。

（福岡県　岩丸一広さん　25才）

●プレイステーションのミュージアムシリーズで、『リターンオブイシター』『ドルアーガの塔』『カイの冒険』を発売して欲しい！　あと苫小牧エスタナムコランドは店員さんのお陰で、ゲーム台も店内も非常にキレイでありがたいです。

（北海道　向井弘明さん　23才）

●クラシックコレクションの『マッピー』が21面までというのは少し寂しかったです。少しでも長くマッピーワールドにハマりたかった。社会人になって子供の頃を振り返ると思い出せるゲームが一番多いのはナムコです。次はコナミ、タイトーといったところですが比べようになりません。最近プレイステーションで『ナムコミュージアム』というのがあるのを知って、ハードとソフトを買おうか悩んでいます。なぜなら『パックマン』が収められているからです。

（青森県　渡辺仁史さん　22才）

■岩丸さんへのコメント

最近基板収集マニアが増えていると聞きます。それも「昔、自分がプレイして面白かったゲームをもう一度遊びたいから集めている」という理由ではなく、ただ持っているだけで満足してしまうコレクター的な動機の人々です。このナムコミュージアムのコンセプトは「アーケードゲームの完全移植を目指す」です。ですので、こういったハガキが来ると我々開発はとても嬉しく思います。これからもナムコのゲームをよろしくお願いします。

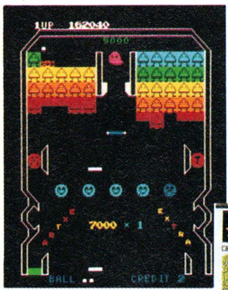
■向井さんへのコメント

VOL.3のラインナップに『ドルアーガの塔』が入っています。ですからそのようなスペシャルパックの可能性は低い……と思われます。ユーザーさんの声は企画に反映されます。私だったら女の子が主人公だったナムコゲームのパック「ギャルズコレクションパック」や、歴代のエレメカを集めた「エレメカミュージアム」が欲しいですね。

■渡辺さんへのコメント

マッピーを遊んで頂いてありがとうございます。さて、『パックマン』ですが、悩まずに買って遊んで下さい。そして楽しんで下さい。そして、VOL.2でも『マッピー』にハマって下さい。1、2と来たら次はVOL.3です。今度は『ギャラクシアン』と『ディグダグ』で感動して下さい。きっとご満足頂けると思います。そして3まで買った貴方に耳寄りな情報ですが、『ナムコミュージアムVOL.1』のパッケージは「n」ですよね。VOL.2は「a」。3は「m」です。そうなると、私からは何も言えませんが「c」、「o」と続く可能性は高いと思いませんか？

ほらほら、そろえたくなってきたでしょ？





▲▶『ナムコミュージアムVOL.2』

ポカポカポカ。すっかり春ですね〜。新しい生活をスタートさせる人も、そうでない人も、春の陽気はウレシイもの。さて、いつも元気な「ノワーズインフォメーション」、今号も飛ばしてるゾ！

ロケーション
コメント　岐阜事務所　栗田所長
キンカ堂佐野　佐藤店長

●孫と遊びに行く機会が多くなると思うが、0〜2才くらいの子供におすすめの乗物、ゲームと、その遊び方を教えて欲しい。どう遊ぶのか、わかりずらいものがあります（年なのですみません）。

（岐阜県　服部操さん　54才）

ノワーズはジャスコ柳津店で入手されたとのこと。いつもご来店頂きましてありがとうございます。ご存知かもしれませんが、当店は現在工事中で、4月末に「ジャスコ新柳津店ナムコランド（仮称）」として新たに生まれ変わります。店の規模を拡大し機種構成も一新、SLは大きくなりますし、お子様が思い切って体を動かせる『ボールプール』や『ファファ』も導入します。その他、クレーンもの、アーケード、コックピット、メダル等々、たくさんの〝遊び〟をご提供致します。遊び方にお迷いの時は、お気軽にスタッフにお申し付け下さい。では4月末に、新しいナムコランドでお待ち致しております。

岐阜事務所　栗田所長

●ゲームセンターの中は禁煙にして欲しい。キンカ堂佐野の店員の人は皆感じがよくて優しい人たちばかりでいいですね。

（栃木県　荒井博子さん　23才）

ありがとうございます。スタッフ一同これを励みに、今後も〝もっと快適な店〟を目指してガンバリます。お客様からのご意見も参考にさせて頂きますので、どしどしお寄せ下さい。それから、喫煙に関しては極力換気に気を配っていきますので、ひとつよろしくお願いいたします。

キンカ堂佐野　佐藤店長



▶キンカ堂佐野

PS版
『鉄拳2』オリジナルタイトル争奪エリアチャンピオン決定大会終了！

去る平成8年1月28日(日)、全国で『鉄拳2』のエリアチャンピオンを決定するゲーム大会が開催されたぞ（北海道エリアのみ12月23日に開催）。全国の『鉄拳2』プレイヤーがその頂点を目指して参加した予選大会が、全国144店舗で開催され、その予選大会を見事勝ち抜いてきた猛者たちが集まったのが、このエリアチャンピオン決定大会。当日、エリアチャンピオンと準チャンピオンにはCGイラスト入りの証明書が授与された。後から名前の入ったシールが自宅に送られるぞ。証明書に貼れば世界に一つしかない自分だけのエリアチャンピオン証明書になる。

エリアチャンピオンの特典

PS版『鉄拳2』がチャンピオンのネーム入りオリジナルになる！

チャンピオンの持っているメモリーカードにスペシャルプログラムを書き込むと、プレイステーション版『鉄拳2』のタイトル画面がチャンピオンのネーム入りオリジナル画面に変身するのだ！

THE AREA CHANPION OF “TEKKEN2”

北海道エリアチャンピオン	尾川　隆之	（澄川キャロットハウス代表）
東北エリアチャンピオン	野口　裕	（プリッズ仙台店代表）
関東エリアチャンピオン	川上　朋厚	（PC二荒店代表）
京浜エリアチャンピオン	小山　洋	（PC松本店代表）
東海エリアチャンピオン	中村　丈己	（平和堂西福井店代表）
近畿エリアチャンピオン	谷口　正倫	（プラボ梅田店代表）
中四国エリアチャンピオン	助藤　一司	（プリッズ広島店代表）
九州エリアチャンピオン	上原　政人	（プラボ直方店代表）



ここで行われた！
エリアチャンピオン大会会場

北海道エリア	PC札幌ファクトリー店
東北エリア	プリッズ仙台店
関東エリア	プリッズサンペデック店
京浜エリア	プラボ赤坂店
東海エリア	PC納屋橋店
近畿エリア	プラボ千日前店
中四国エリア	プリッズ広島店
九州エリア	プラボ熊本店

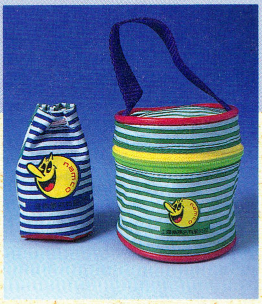
※『ソウルエッジ』争奪戦IN APR…決勝戦は4月29日（祝）プレイシティキャロット巣鴨店にて、15時より開催！

読者プレゼント

セットで 1名様

上海のプライズマシンでのみとれるパックマンの小物入れポーチはいかが。日本では決して手にはいらない貴重品です。

上海南夢宮有限公司オリジナル景品





上海土産！ 上海テレビ塔のオルゴール&パンダキーホルダー

今上海話題のスポット、テレビ塔。そこでお土産を買ってきました。クルクル回る仕掛けがカワイイ。そして、これぞ中国！というパンダキーホルダーも一緒。あなたのお部屋で中国を感じて下さい。

セットで 1名様



30名様

『鉄拳2』カレンダー

ちょっと遅れてしまいましたが、限定版のカレンダーが届きました。各キャラクター達の魅力があふれているCG映像カット満載。まだ、ゲットしていない君。チャンスはこれから。



8枚セットで 1名様

『ソウルエッジ』ジグソーパズル ハーフカット版

型抜きされていないからポスターにもなるよ。業界人でもなかなか手に入らない貴重品。ナムコ通なら持っていて自慢の品です。



6体セットで 2名様

『鉄拳2』リアルフィギュア

鉄拳ファンには、たまらないフィギュア。6体セットとはこれまた太っ腹なプレゼント。



8枚セットで 2名様

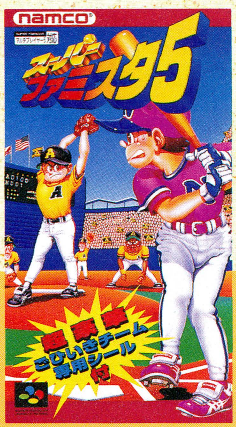
『ソウルエッジ』ジグソーパズル 通常版

こちらは通常のジグソーパズルとしてお楽しみ下さい。8枚セットでじっくり遊んで下さい。

応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上、希望商品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントを差し上げます。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
締切　1996年5月8日(水曜日)必着

次号ノワーズ(12号)は、5月31日発行予定です。



3名様

SFC『スーパーファミスタ5』

今回はOBモード搭載で王、長嶋とイチロー、伊良部の夢の対決だってできちゃう。それに贔屓チームの特別バージョン設定も可能。やはりキングオブ野球ゲーム。ファミスタを超えるものはファミスタしかいない。



『ソウルエッジ』キーホルダー

5名様

マットブラックとシアー(透明)。シンプルな組み合わせにロゴがはえるキーホルダー。

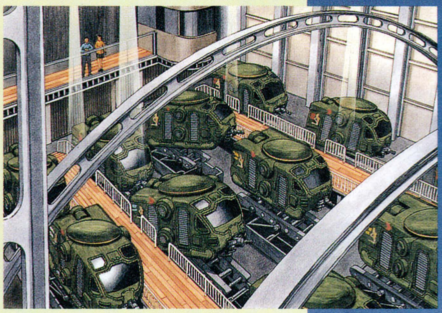
思い出とときめきの街

SUNSHINE NAMJATOWN

constructed by namco

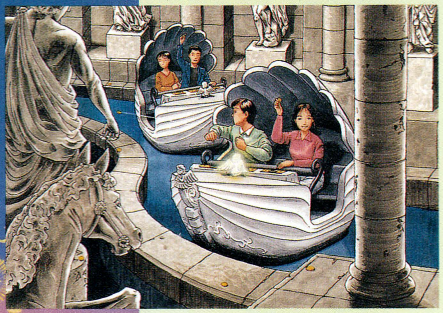
サンシャイン・ナンジャタウン

誰もがみな、懐かしい思い出として今でも大切にしているあの頃―昭和の中期。
テレビや映画のスクリーンを通じて、イマジネーションをかきたて、ヒーロー、ヒロイン
となって遊んだ、あの頃の少年少女達の中に確かに存在していたイマジネーション・ノスタルジックドラマの世界。
ナムコの第2テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」は、懐かしい郷愁と新しい
遊びとが交錯する、思い出とときめきの街。
ナムコは、この街を誰もが光り輝いていたあの昭和中期に子供時代を過ごした全ての大人達に贈ります。



基地の街区「ナンダーバード」



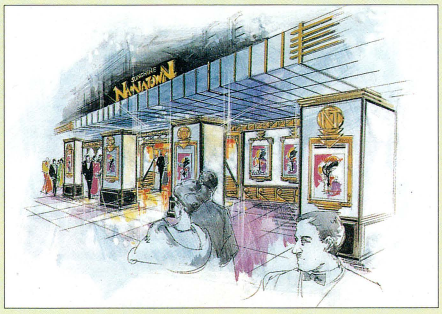


奇跡と福音の街区
「マカロニ広場」

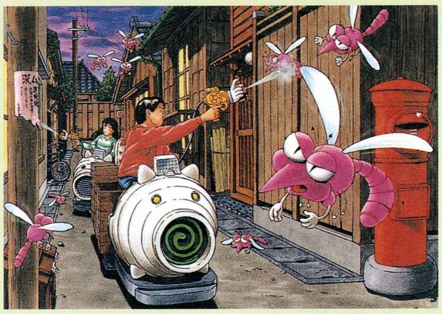


封印された地下街区「ゴースト13番地」

「サンシャイン・ナンジャタウン」の物語は、昭和30年代頃のあの懐かしい街並みを舞台に展開します。
総延長1,800mにも及ぶ街並みには、能動的空間演出が施され、いわばテーマパーク全体が
「ナンジャタウン」という参加体験型ストーリーアトラクションとなっています。



ドラマのプロローグを飾る「ナンジャコア」



賑わいとぬくもりの街区「福袋七丁目商店街」

'96 6月OPEN 予定

東京都豊島区東池袋3丁目 サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル2、3階（一部1階）

NOURS vol.11
1996年3月31日発行 ●発行人 中村 雅哉 ●編集人 古川 尚美
株式会社ナムコ コーポレート・コミュニケーション室 宣伝統括課 ノワース編集室
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311

